POLSKA STRONA DEUS EX
2001-2012

ARCHIWUM

Opracował: nexus
Data: 17.06.2026
Wersja: 1.0
© 2001-2012 Polska Strona Deus Ex
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Spis treści

Historia Polskiej Strony Deus Ex 7

ARCHIWUM 17

Newsy 18

Newsy PSDX: 2001 19

Newsy PSDX: 2002 34

Newsy PSDX: 2003 62

Newsy PSDX: 2004 90

Newsy PSDX: 2005 110

Newsy PSDX: 2006 121

Newsy PSDX: 2007 128

Newsy PSDX: 2008 134

Newsy PSDX: 2009 142

Newsy PSDX: 2010 154

Newsy PSDX: 2011 194

Newsy PSDX: 2012 226

Artykuły 237

50 dowodów na to, że grasz w Deus Ex 238

Deus Ex: The Conspiracy 240

Game Of The Year Edition 241

Echelon 243

DX Continuity Bible - Część I 246

Kolejnych 60 dowodów na to, że grasz w Deus Ex zbyt długo 254

DX Continuity Bible - Część II 257

DX Continuity Bible - Część III 265

Wspominki-wypominki starego redaktora 275

Deus Ex po raz drugi.. 276

Deus Ex... Naszą przyszłością? 278

Wirtualna rzeczywistość 280

Historia bez happy endu - krótko o ION Storm 282

Filozofia władzy w Deus Exie 284

Najnowszy wspaniały świat 288

Deus Ex - Polonizacja Cenegi 298

Teaser Deus Ex 3 300

Historia PSDX w obrazkach 312

Deus Ex - Immersyjny Thriller Szpiegowski ... 315
Godzinowy plan wydarzeń w Deus Ex ... 320
Deus Ex: Invisible War od kuchni ... 327
Deus Ex od kuchni ... 338
Muzyka konspiracyjna ... 346
Teaser Deus Ex: Human Revolution ... 349
Nagrobek sztuki zapomnianej ... 372
Dziennik projektanta Deus Ex ... 373
Teaser Deus Ex: Human Revolution - They Can't Stop The Future ... 381
Wydania gry Deus Ex ... 417
Gameplay Deus Ex: Human Revolution ... 424
Kalendarium roczne ... 438
Wydania gry Deus Ex: Human Revolution ... 445
Przegląd fanowskich stron DX ... 447
Kalendarium serii gier Deus Ex ... 461
Wywiady ... 470
Spojrzenie zza kulis na tworzenie Deus Ex ... 471
Harvey Smith ... 476
Sheldon Pacotti ... 478
Stephane D'Astous ... 481
Bogowie z maszyny ... 485
FAQ do drugiego teasera Deus Ex: Human Revolution ... 488
James Swallow ... 491
Jean-François Dugas i Paul Furminger ... 494
Opowiadania ... 498
Notatki strażnika Ocean Lab ... 499
Dziennik żołnierza UNATCO ... 502
Luciusa deBeer sny o utraconej chwale... ... 505
S. ... 508
Jednostka nieprzystosowana... ... 511
Pierwsze kroki ... 515
Dockyard ... 521
Przysługa ... 527
Decker Parkes - rozdziały I - III ... 530
Decker Parkes - rozdziały IV - V ... 544

Decker Parkes - rozdziały VI - VII 554
Untitled 564
Negocjator: Ambrozja, albo (Szara) Śmierć 567
Deus Ex Fortress 581
Redakcja 583
Deus Ex - Informacje 585
Deus Ex - Recenzje 587
Recenzja autorstwa Brauna 588
Deus Ex - Przewodnik 590
Poradnik 591
Wszczepy 595
Kody 599
Spis przedmiotów 608
Spis broni 611
Umiejętności 616
Solucja część 1 619
Solucja część 2 624
Solucja część 3 631
Solucja część 4 637
Deus Ex na współczesnych komputerach 642
Spis mediów 644
Spis amunicji 647
Deus Ex - Mody - Recenzje 650
Blood Like Venom 651
Cassandra Project 653
Zodiac, epizod I i II 655
Hotel Carone 657
Redsun 2020 660
Der Zeit Mann 662
Shoot to Kill 664
Zodiac part III 666
Spis Modów dla Jednego Gracza 669
The Nameless Mod 677
Deus Ex - Mody - Zapowiedzi 680
Counterfeit, Klystron Project, Vampire 681

SkyWard Fires ... 683
UNATCO Born ... 684
The Nameless Mod ... 686
Deus Ex 2027 ... 688
Deus Ex - Wywiady - Mody ... 690
Darkness of the New World ... 691
Wywiad ze Stevem Tackiem ... 694
Wywiad z Daedalusem z FunLine City ... 697
Power and Love ... 699
Otchłań ... 702
Deus Ex - Mody - Poradnik ... 706
Tworzenie poziomów do Deus Ex: podstawy kurs ... 707
Jak stworzyć własny mod ... 712
Tworzenie poziomów do Deus Ex: Movery ... 714
Tworzenie poziomów do Deus Ex: WaterZone ... 718
Deus Ex Invisible War - Informacje ... 720
Deus Ex Invisible War - Recenzje ... 722
Recenzja dema Deus Ex: Invisible War ... 723
Recenzja autorstwa Agenta Smifa ... 727
Recenzja autorstwa Elm0 ... 731
Recenzja autorstwa AtheiX ... 734
Recenzja autorstwa Jacy ... 737
Deus Ex Invisible War - Przewodnik ... 740
Bronie zwykłe ... 741
Biomody ... 744
Cheaty ... 746
Poradnik ... 749
Mody do broni ... 755
Bronie unikalne ... 756
Przedmioty ... 758
Solucja Część I ... 760
Solucja Część II ... 783
Deus Ex: Invisible War na panoramicznych monitorach ... 795
Spis mediów ... 797
Deus Ex Invisible War - Mody ... 799

Unified Deus Ex: Invisible War Texture Pack ... 800
Deus Ex Human Revolution - Informacje ... 801
Deus Ex Human Revolution - Recenzje ... 807
Cóż może zmienić naturę człowieka? ... 808
Lekcja ludologii doktora Tulpa ... 814
Deus Ex Human Revolution - Przewodnik ... 818
Spis broni ... 819
Mechaniczne ulepszenia ... 829
Achievementy, Trofea, Osiągnięcia ... 834
Spis przedmiotów ... 838
Ulepszenia i modyfikacje broni ... 843
Spis amunicji ... 847
Deus Ex Human Revolution - Mody ... 851
Better Inventory ... 852
Speed Impant ... 853
Map select + debug menu ... 854

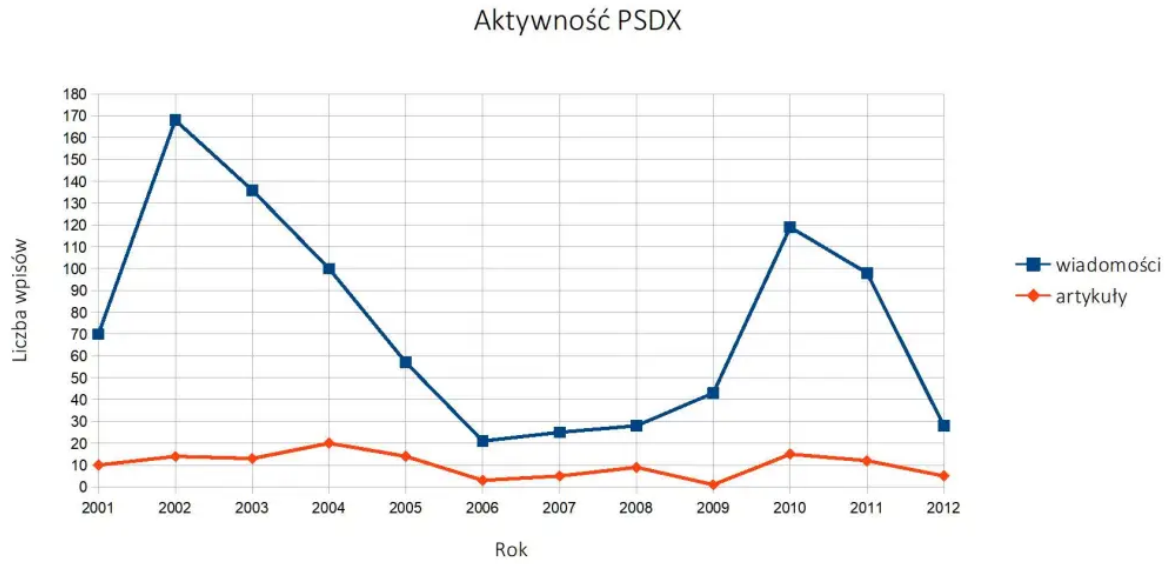
Historia Polskiej Strony Deus Ex

Polska Strona Deus Ex była ewenementem w polskim internecie, ale też nie będzie przesadą jeśli napiszę, że również w internecie światowym. Funkcjonowała niemal nieprzerwanie (z krótkimi przerwami technicznymi) przez ponad 11 lat, co dla fanowskiej strony domowej było niebywałym osiągnięciem. To niezły wynik jak na fanowską stronę o grze, która w Polsce jest raczej średnio popularna. Intensywnie rozwijała się po wydaniu pierwszego Deus Ex, przetrwała zapaść w społeczności po wydaniu Invisible War i przeżyła swoje pięć minut po wydaniu Human Revolution odnotowując wówczas największą oglądalność w swej historii. Redakcja nigdy nie była zbyt liczna. Przez te wszystkie lata w jej tworzeniu uczestniczyło tylko 18 osób.

Skład Polskiej Strony Deus Ex na przestrzeni lat 2001-2012:

nick	funkcja	lata aktywności na PSDX	liczba wiadomości	liczba artykułów
Braun	**założyciel strony, admin, newsman, redaktor**	**09.02.2001-05.10.2004**	194	24
Jogi	autor drugiego layoutu strony	19.06.2001-09.09.2001	0	0
Jared	pierwszy współpracownik, newsman, redaktor	06.11.2001-10.09.2002	33	5
Zapanbrat	newsman	03.08.2002-06.10.2002	11	0
Nimitz	newsman, redaktor	05.01.2002-xx.04.2004	63	5
Copniack	newsman, tłumacz, autor opowiadań	14.08.2002-xx.09.2005 06.02.2012-14.08.2012	117	13
Lord Prymus	newsman	24.05.2003-27.11.2004	20	1
AtheiX	redaktor działu DX:IW	xx.10.2004-xx.01.2005	0	8
J.C. Lukas	**admin, po odejściu Brauna przeniósł stronę na drugi serwer**	**06.10.2004-xx.01.2005**	4	0
Private Newman	redaktor i tłumacz, brał udział w tłumaczeniu pierwszego DXa	27.11.2004-xx.02.2008	8	10
Jaca	**admin po odejściu Brauna oraz newsman**	**23.10.2004-xx.06.2008**	22	0

Agent Smif	newsman, redaktor	30.04.2004-04.01.2010	108	5
Nexus	**admin po odejściu Jacy, newsman, redaktor**	**03.10.2006-03.08.2012**	273	40
Pointman	newsman (nasza wtyczka w OTP)	23.01.2008-27.03.2009	8	0
Nathan2000	newsman, tłumacz	04.05.2008-22.02.2010	19	1
Subterranean	newsman	06.04.2011-11.09.2011	13	0
Miki	redaktor, tłumacz	04.01.2010-22.09.2011	3	3



Pierwsze lata

Polska Strona Deus Ex wystartowała 9 lutego 2001r. W całości była stworzona przez jedną osobę – *Krzysztofa „Braun" Szafranka*, który właśnie rozpoczynał studia na Wyższej Szkole Zarządzania i Administracji w Zamościu na kierunku informatyka i ekonometria. Witryna nazywała się **„Nanotech Corp."** i dostępna była pod adresem nanotech.prv.pl Strona była skromna ale dynamicznie się rozwijała: po miesiącu ruszyło forum dyskusyjne, a po trzech miesiącach odnotowano 1000 odwiedzin. Wynik może wydawać się mało oszałamiający jednak trzeba pamiętać że wówczas, może oprócz uczelni, w domu nikt nie posiadał stałego dostępu do Internetu. 28 czerwca 2001 roku strona dostała zupełnie nowy layout wykonany przez Yogiego. Kolejna wielka zmiana nastąpiła w listopadzie. Do ekipy dołączył pierwszy dodatkowy redaktor – Jared, zaś sama witryna migrowała na nowy serwer Federacji portalu Gry-Online otrzymując nowy adres deusex.gry-online.pl. Zmieniła się również nazwa strony na **„DEUS EX: polska strona gry"**. Na pierwsze urodziny Braun napisał prorocze słowa:

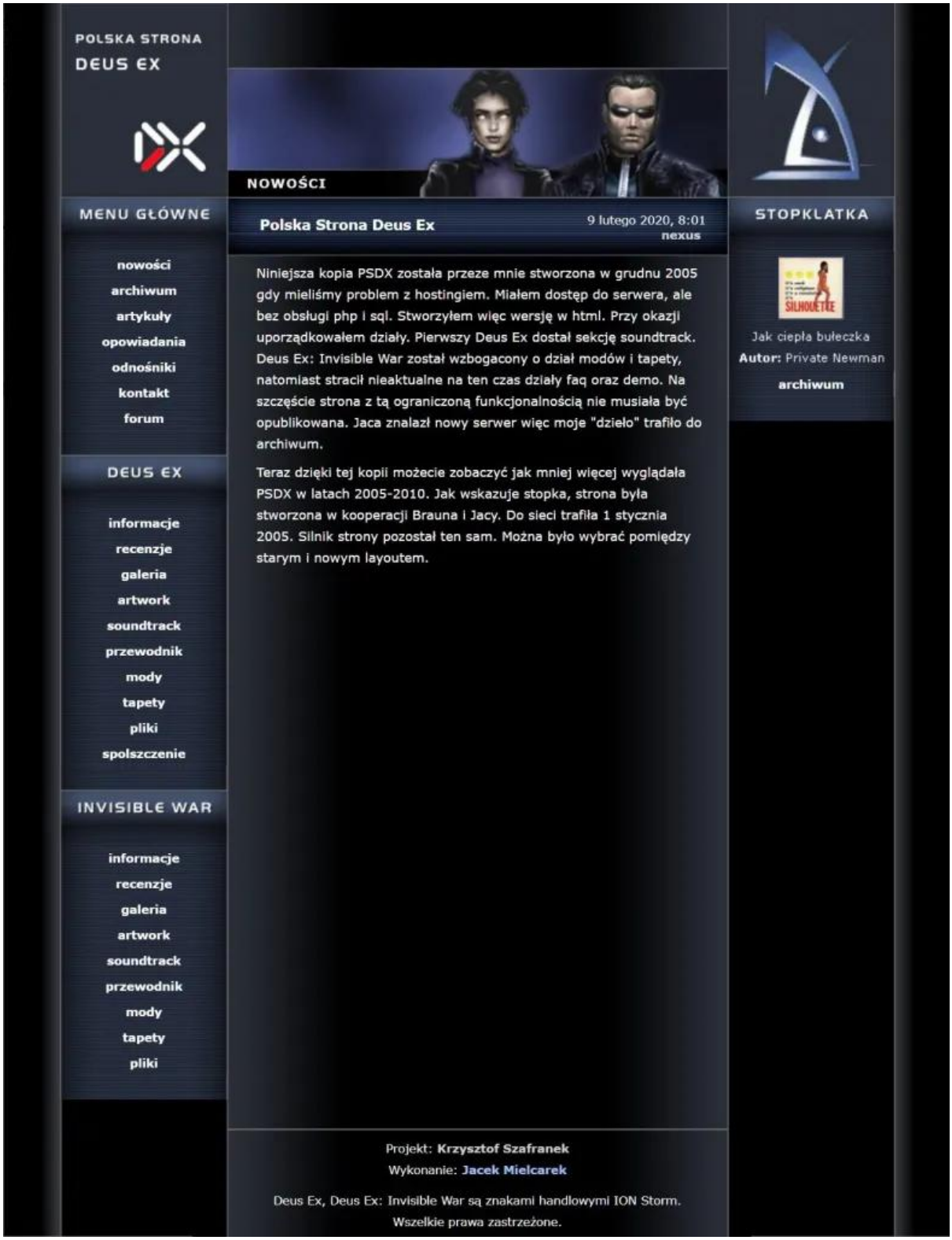
„W ciągu roku serwis rozrósł się, kilkakrotnie zmienił adres, a w końcu także nazwę. Mam nadzieję że przetrwa przynajmniej do premiery Deus Ex 3 i osiągnie status najlepszej strony o DX – kolejny krok na drodze do światowej dominacji zostanie wykonany już wkrótce :).”

Po latach mogę napisać że cel został osiągnięty. Wracając do historii, kilka dni po urodzinach witryna dostała nowy silnik i zupełnie nowy wygląd. W maju 2002 roku z okazji targów E3 oficjalnie zapowiedziano Deus Ex 2. W tym samym czasie polska witryna gry rozpoczęła współpracę z polskim wydawcą Deus Ex – IM Group. Serwis uzyskał nazwę **„Oficjalna polska strona gry DEUS EX”**. Jednak współpraca nie trwała długo – parę tygodni później IM Group przekształciła się w Cenegę. Mimo wszystko w związku z nadchodzącym Deus Ex 2 strona prężnie się rozwijała. Następowały różnorakie roszady w ekipie. Pomimo chłodnego przyjęcia kontynuacji serii Bran nie spoczął na laurach. 27 czerwca 2004 roku współpraca z GOLem została zakończona i PSDX dostępna była odtąd z adresu deusex.pl. Nikt nie spodziewał się że cztery miesiące później założyciel strony zrezygnuje z jej prowadzenia, powierzając jej losy swoim współpracownikom. Zanim definitywnie odszedł, wraz z nowym administratorem – Jacą, przygotował nowy layout strony który został upubliczniony 1 stycznia 2005 roku. Wówczas też strona uzyskała swoją ostateczną nazwę **„Polska Strona Deus Ex”**.

Nanotech Corp. na początku 2001 roku

Nanotech Corp. z czerwca 2001 roku

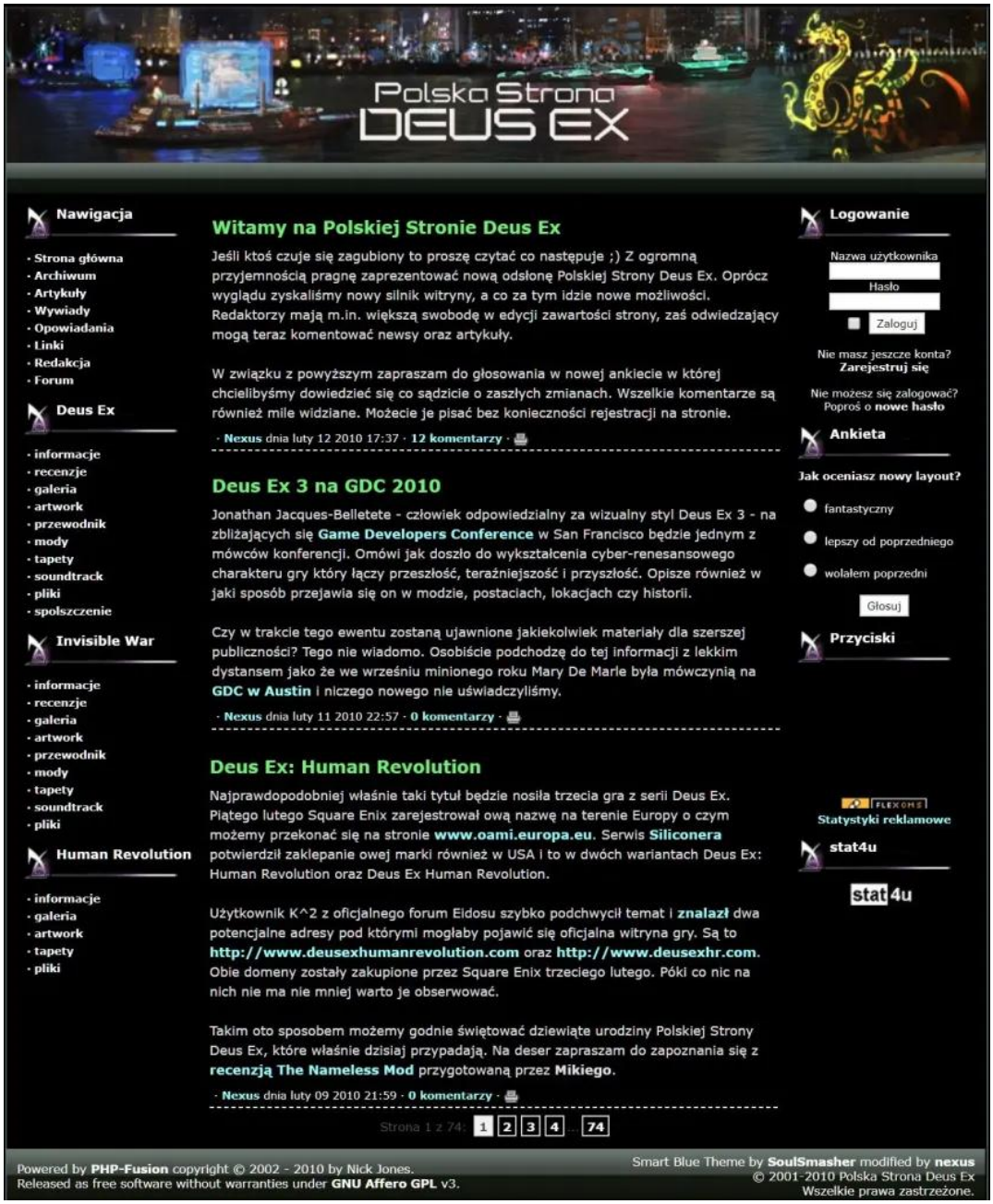
Oficjalna polska strona gry DEUS EX w 2002 roku



Polska Strona Deus Ex w 2005 roku (wersja poglądowa)

Czas wyczekiwania

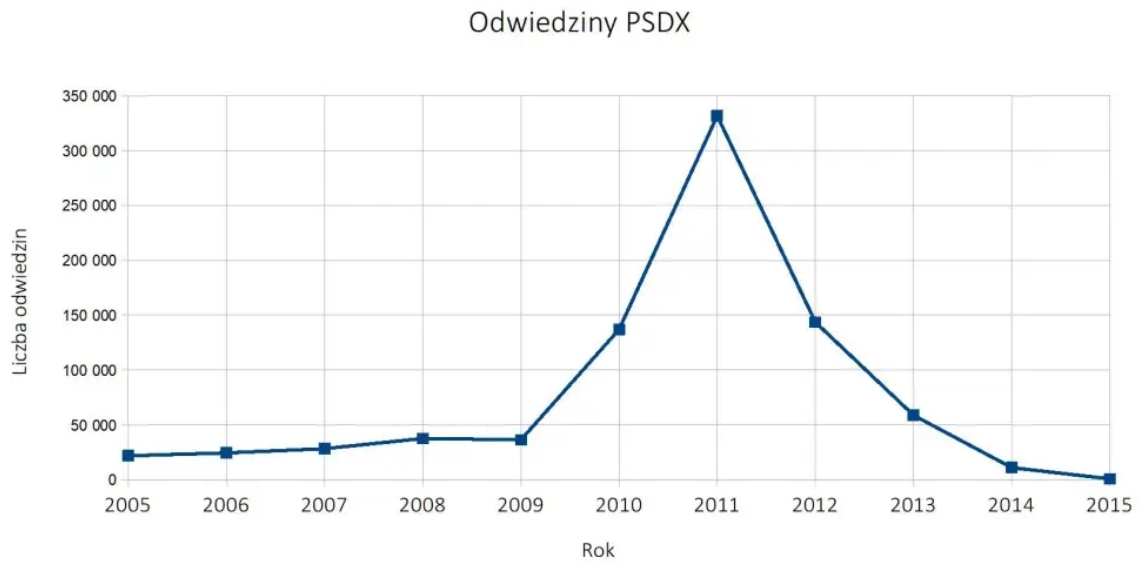
Dla strony był to nowy początek, zaś dla fanów Deus Ex początek końca. Media poinformowały o zamknięciu studia ION Storm, więc nadzieje na kontynuację serii umarły. Mimo wszystko społeczność trzymała się umiarkowanie dobrze. W drodze było parę interesujących modów w tym: Zodiac, The Nameless Mod, New Vision, Unatco Born i Deus Ex Man in Black. Te nie przynosiły jednak regularnych informacji i liczba newsów na PSDX dramatycznie spadła. Na stronie pozornie niewiele się działo ale w kwietniu 2005 r. ruszyły prace nad kompletnym spolszczeniem pierwszego Deus Ex. Rok później w wakacje 2006 roku nastąpiły betatesty i premiera we wrześniu. Forum nieco ożyło z uwagi na zgłaszane usterki. Odżyła też jego sekcja poświęcona trybowi multiplayer gdzie zaczęto organizować turnieje. 3 października 2006 roku zostałem redaktorem i newsmanem PSDX. Wiadomości na stronie pojawiały się dwa razy na miesiąc lub rzadziej. Chęci do pracy były tylko nie było o czym pisać. Na szczęście pod koniec 2007 roku ogłoszono prace nad Deus Ex 3.



Polska Strona Deus Ex w 2010 roku

Szczyt popularności

Mimo że Deus Ex 3 był w produkcji przez następne dwa lata nie informowano o postępach prac. Dopiero pod koniec 2009 roku rozpoczęła się medialna ofensywa Eidos Montreal. Postanowiłem nieco rozruszać PSDX dodając możliwość komentowania newsów na stronie. Stąd też na dziesiąte urodziny wymieniłem CMS strony na PHP-Fusion, który nie obciążał serwera a dodawał nowe funkcjonalności. Oglądalność strony wzrosła do niebotycznych rozmiarów. W czerwcu 2010 roku odnotowaliśmy 29 tysięcy odwiedzin strony. Było to spowodowane publikacją screenshotów z Deus Ex: Human Revolution. Dziwnym trafem tak się złożyło, że byliśmy pierwsi na świecie (nie licząc źródła wycieku) Później we wrześniu 2011 roku za sprawą premiery gry mieliśmy 89 tysięcy wizyt (średnia z poprzednich lat to 2-3 tysiące).



Zamknięcie strony

Liczba odwiedzających nie szła jednak w parze z ich aktywnością na stronie i forum dyskusyjnym. Najwyraźniej PSDX przegrywała z portalami społecznościowymi i rozmaitymi wortalami poświęconymi grom. Wspominałem o tym we wpisie na jedenaste urodziny strony:

„Definitywna śmierć web 1.0, czyli 11 urodziny PSDX

Jedenasty rok działalności Polskiej Strony Deus Ex był wyjątkowo ciekawy. Wyszła całkiem ciekawa książka Deus Ex Icarus Effect, sześć zeszytów już nie tak dobrego komiksu, wreszcie trzecia część serii gier pod postacią Deus Ex: Human Revolution. Wydawać by się mogło, że to dobry powód aby powstała masa nowych witryn związanych z naszą ulubioną grą jaką jest DX. Tymczasem w tej materii nic się nie dzieje. Okazuje się, że strona taka jak nasza to relikt dawnej przeszłości. Ludzie gromadzą się na facebooku, twitterze, tumblr, wiki i innych portalach społecznościowych. Nawet oficjalne forum ostatnio jakby przymiera."

Rozczarowany takim obrotem spraw oraz wyczerpany maratonem informacyjnym z lat 2010-2011 w czerwcu 2012 roku poinformowałem o rezygnacji z prowadzenia strony. Z uwagi na brak następcy w lipcu ogłosiłem, że strona będzie funkcjonowała do wygaśnięcia hostingu. Był to koniec Polskiej Strony Deus Ex.

Perturbacje

Nieoczekiwanie zgłosił się Copniack (dawny redaktor strony), który zaoferował utrzymanie strony online na swoim serwerze. Zgodziłem się na to, nie mniej domena nadal była opłacana przeze mnie. Nie wiem jakie miał prawdziwe zamierzenia, ale brak przekazania domeny musiał mu pokrzyżować plany. Po migracji strony niestety szybko ją porzucił, a bez administratora została zarzucona spamem. Pomimo wielokrotnego zgłaszania problemu, nie było żadnej reakcji – kontakt z tą osobą urwał się. W takich okolicznościach w marcu 2014 roku odłączyłem PSDX od domeny deusex.pl aby nie dopuścić do zbanowania jej przez Google. Już wówczas w wyszukiwarce spadła z pierwszej strony w okolice poniżej pięćdziesiątej pozycji. Copniack zaczął mnie posądzać o zniknięcie serwisu z sieci zapominając, że sam przestał się nim interesować. Po latach przyznał, że uzależnił hostrowanie strony od posiadania domeny deusex.pl (o czym wcześniej nie mówił) zaś nie mając domeny wyrzucił bazę strony do kosza, mimo że zobowiązał się do jej zachowania. Ostatecznie nie pokusił się o wykupienie przedmiotowej domeny, gdy ta w 2020 roku trafiła na wolny rynek.

Dyskusja na profilu Facebook z marca 2025 r.

Epilog

Rezygnując w czerwcu 2012 roku z administrowania stroną nie wiedziałem jak się potoczą jej dalsze losy. Wspomniałem jednak, że jeśli strona przejdzie w tryb offline to wygeneruję jej kopię i udostępnię do czytania. W 2025 roku dowiedziałem się że nie ma szans na przywrócenie serwisu online. Przyszedł więc czas abym wywiązał się ze swojej obietnicy. Niniejszy dokument zawiera kopię wszystkich tekstów znajdujących się na Polskiej Stronie Deus Ex. Forum dyskusyjne znajduje się w oddzielnej paczce. Zarchiwizowałem je do plików html, dzięki czemu mogłem zachować jego układ. Czytanie forum najlepiej zacząć od pliku index.html

nexus

ARCHIWUM

Newsy

Newsy PSDX: 2001

Machina ruszyła…
autor: Braun
data: 09.02.2001
Z dniem dzisiejszym swoją działalność rozpoczyna serwis Nanotech: nieoficjalna witryna poświęcona grze Deus Ex. Choć od wydania Deus Ex minęło już kilka miesięcy, to nie zmienia to faktu, że to pozycja WYBITNA i warta uwagi.

Czekam na wszelkie sugestie i uwagi, także te krytyczne (auć, tylko nie za mocno:-)). Zapraszam do środka!

Poradnik
autor: Braun
data: 13.02.2001
Pierwsza aktualizacja: początek poradnika (ciąg dalszy wkrótce) i drobne zmiany na kilku podstronach. Niedługo postaram się zamieścić trochę muzyki i kilka informacji o kontynuacji DX!

Poradnik – c.d.
autor: Braun
data: 23.02.2001
Po długim okresie od zapowiedzi mam przyjemność zaprezentować całość obszernego poradnika do gry. Efekt tytanicznego wysiłku :). Zapraszam do lektury.

Przypominam też o mailu: będę bardzo wdzięczny za wszelkie opinie o stronie. Jeśli masz jakieś propozycje co do jej zawartości, czekam!

Galeria
autor: Braun
data: 26.02.2001
Nowy dział: Galeria. Jeśli masz ciekawe i dobrej jakości grafiki lub zrzuty ekranowe z Deusa, daj sygnał – braun@nanotech.nano.pl!

Nowe pozycje w dziale Pliki: 2 programy dla miłośników muzyki z gry.

News, news
autor: Braun
data: 5.03.2001
Tym razem wyjątkowo obszerna aktualizacja.
Kolejna pozycja na stonie: dział poświęcony kodom. Zanim skorzystasz, koniecznie przeczytaj ostrzeżenie!
W dziale Pliki zamieściłem nowe mapy do gry. Poza tym dawno zapowiadane informacje o kontynuacji Deus Ex i utwory w formacie MP3. Nieco odświeżony został dział odnośników.

Miesiąc za nami
autor: Braun
data: 9.03.2001

Puk, puk! Dziś wypada mały jubileusz: serwis Nanotech działa okrągły miesiąc. W tym czasie w jego skromne progi zawitało blisko 50 fanów Deus Ex. Mam nadzieję, że strona przetrwa jeszcze trochę ;-). Do tej pory prowadziłem ją sam, ale ewentualni współpracownicy są BARDZO mile widziani. Aktualnie myślę o zmianie szaty graficznej serwisu (choć bardziej pasuje tu słowo ‚stworzenie'…), zatem jeśli masz ochotę na zaprojektowanie nowego loga lub pasków tytułowych, koniecznie daj znać! Będę też wdzięczny za wszystkie opinie na temat strony i jej zawartości.
Nowości na dziś: w końcu ukazał się od dawna zapowiadany patch w wersji single player do Deus Ex. Mam przyjemność zaprezentować go jako pierwszy w Polsce (a przynajmniej jeden z pierwszych). Zapraszam do działu Pliki.

Na początku tego tygodnia Eidos ogłosił wydanie w USA specjalnej edycji DX pod wymownym tytułem „Game of the Year". W dziale Media można obejrzeć okładkę nowego wydawnictwa. Wypada mieć nadzieję, że nasz rodzimy dystrybutor zamówi ten tytuł, a przynajmniej ‚normalną' wersję Deusa – na dzień dzisiejszy IM Group NIE MA w swojej ofercie naszej ulubionej gry!

Lifting
autor: Braun
data: 14.03.2001
Od dziś Nanotech posiada nieco zmienioną oprawę graficzna – mam nadzieję, że się podoba. Oprócz tego rozbudowałem podstronę z tapetami: w końcu można ściągnąć te w rozmiarze 1024X728.

Forum dyskusyjne
autor: Braun
data: 21.03.2001
Wraz z początkiem wiosny startuje Forum, miejsce, gdzie możesz podyskutować o swojej ulubionej grze, zapytać o coś innych graczy lub poprosić o pomoc. Zapraszam!

Zmiana serwera
autor: Braun
data: 6.04.2001
Po wielu męczarniach z kontem na Poland.com, strona zmieniła lokalizację. Od dziś znajduje się na serwerze mojej szkoły, co powinno zaowocować szybkim działaniem strony i transferem plików. Ponownie więc zapraszam do działu Pliki. Być może lokalizacja Nanotech Corp. jeszcze się wkrótce zmieni, ale chyba tylko na lepsze :-).

Obowiązki szkolne nieco ograniczyły czas jaki mogłem ostatnio poświęcić na rozwijanie serwisu, ale lada dzień spodziewać się możecie większej aktualizacji, a więc bądźcie czujni! Z satysfakcją chciałbym odnotować, że już ponad 250 osób zawitało na stronę Nanotech Corp. Cały czas czekam też na pytania, komentarze, opinie itd. Oczywiście wszelkie propozycje współpracy będą entuzjastycznie powitane.

Zmiana serwera 2
autor: Braun
data: 9.04.2001
Zgodnie z ostatnią zapowiedzią znowu zmieniłem serwer, tym razem najprawdopodobniej juz na stałe. Obecnie strona znajduje sie na serwerze Nano.pl. Nareszcie mam dostęp do szybkiego łącza i pojemnego konta. W końcu też możliwa będzie praktycznie zmiana wyglądu strony na nieco mniej, hmmm, surowy. Graficy proszeni o kontakt!

Strona posiada tez nowy adres: http://www.nanotech.nano.pl. Inny wariant to: nanotech.nano.pl. Stary alias http://www.nanotech.prv.pl został już zaktualizowany i również powinien działać prawidłowo. Aby już skończyć ze sprawami techniczno-organizacyjnymi informuję też o zmianie mojego adresu e-mail; od dziś jest następujący: nanotech@nano.pl.

I jeszcze mały bonusik: w dziale Media zamieściłem skin (mojego autorstwa) do WinAmpa, inspirowany Deusem. Mam nadzieję, że się spodoba ;).

Ewolucja trwa
autor: Braun
data: 14.04.2001
Dziś kolejne zmiany w oprawie graficznej: zupełnie nowe menu (niestety „Internet Explorer opitmized"). Wkrótce dalsze zmiany wyglądu strony.

Zapraszam do nowego działu Artykuły. Na razie jest tam tylko jedna pozycja, ale za to bardzo interesująca.

DX SDK
autor: Braun
data: 21.04.2001
W dziale Pliki zamieściłem Deus Ex Software Developer's Kit. Jest to narzędzie do tworzenia nowych poziomów do gry. Edytor jest prawie identyczny z tym znanym z Unreala, a więc jeśli masz doświadczenie w kreowaniu mapek do tej gry, nie powinieneś mieć kłopotów z obsługą programu. Oczywiście wszystkie ciekawe mapki mogą liczyć na zamieszczenie w serwisie Nanotech. A więc do dzieła!

Niedawno otrzymałem propozycję urządzenia turnieju Deus Ex multiplayer. Zainteresowani uczestnictwem gracze są proszeni o kontakt ze mną. Dobrze by było, gdyby zgłosił się ktoś z łączem stałym – do postawienia serwera.

Szkice
autor: Braun
data: 23.04.2001
W serwisie pojawiła się podstrona ze szkicami i artworkami. Zapraszam do obejrzenia.

Mapy MP
autor: Braun
data: 27.04.2001
Dobra wiadomość dla fanów rozgrywek sieciowych: zamieściłem dziś 2 nowe poziomy do trybu multiplayer. Będę bardzo wdzięczny za opinie na ich temat. Przypominam też, że wciąż czekam na zgłoszenia od osób chcących wziąść udział w turnieju DX multiplayer.

Pierwszy tysiąc
autor: Braun
data: 15.05.2001
Witam po dłuższej przerwie. Dziś szczególny dzień, bo na liczniku odwiedzin właśnie stuknął 1000! Dziękuję wszystkim, którzy odwiedzili stronę a zwłaszcza osobom, które pochwaliły jej zawartość :-).

W ubiegłym tygodniu na świecie (czyt. w USA) do sklepów trafiło wydawnictwo: Deus Ex Game Of The Year Edition, zawierające wszystkie oficjalne dodatki, fan-misje i specjalny krążek z muzyką (sic!). Niestety, polski dystrybutor Eidos'u – IM Group – nie ma tej pozycji nawet w planie wydawniczym. Dlatego chciałbym zaapelować do wszystkich osób, które chciałyby kupić edycję specjalną naszej ulubionej gry o pisanie w tej sprawie do IM Group. Sam robiłem to już dwukrotnie, ale bez odzewu; może zmasowany atak będzie skuteczniejszy? Oto adres: imgroup@imgroup.com.pl. Jeśli napiszesz list z prośbą o sprowadzenie tytułu do Polski, daj mi znać. Dzięki temu łatwiej będzie mi ocenić rozmiar i skuteczność „akcji". Zatem: do dzieła. Niedługo aktualizacja zawartości oraz gruntowna przebudowa wyglądu – bądźcie czujni.

Nowy patch
autor: Braun
data: 16.05.2001
Niedawno ukazał sie nowy patch multiplayer (z numerkiem 1.112). Wszysktich chętnych zapraszam do ściągnięcia go. Link do szybkiego serwera z plikiem znajdziecie w dziale Pliki. Poza tym czeka na was aż 6 nowych tapet w dziale o niezwykle oryginalnej nazwie.

Przypominam też o akcji pod kryptonimem „zmasowany atak" :-). Szczegóły niżej.

Deus Ex Game Of The Year Edition
autor: Braun
data: 22.05.2001
Ciągle przypominam o pisaniu do imgroup@imgroup.com.pl w sprawie wydania w Polsce Edycji Specjalnej DX. Jeśli jeszcze nie masz oryginału, masz szanse by go kupić :-). Jeżeli napiszesz maila do IM Group, będę wdzięczny za poinformowanie mnie o tym.

Deus Ex 2
autor: Braun
data: 22.05.2001
W sobotę firmy Ion Storm i Eidos ogłosiły, że Deus Ex 2 zostanie wydany w pierwszej kolejności na konsole, natomiast posiadacze pecetów będą musieli na tę grę (podobnie jak na Thiefa 3) poczekać dłużej. Cóż, nie jest to najweselsza wiadomość… W związku z tym zachęcam prawdziwych fanów gry do złożenia podpisu pod petycją w tej sprawie do firm Eidos I Ion Storm. Można to zrobić w łatwy sposób pod adresem: www.petitiononline.com/dx2/petition.shtml. Liczę na was!

DX 2 – udało się!
autor: Braun
data: 25.05.2001
W środę Warren Spector złożył oficjalne oświadczenie, w którym zaprzeczył, że DX 2 ukaże się najpierw w wersji konsolowej. Pecetowcy mogą spać spokojnie, ale miłośnicy konsol również nie powinni być zawiedzeni, gdyż „dwójka" wyjdzie też na jedną z konsol (jeszcze nie wiadomo czy będzie to X-Box, PS2 czy Game Cube). Dziękuję wszystkim, którzy podpisali się pod petycją do Eidos i Ion Storm – najwyraźniej również dzięki Wam możemy spać spokojnie :).

Konsole raz jeszcze
autor: Braun
data: 29.05.2001

Nie, na szczęście nie grozi nam wydanie DX2 w wersji wyłącznie na konsole. Póki co posiadacze PS2 mogą liczyć na konwersję pierwszej części Deusa. Na zakończonych niedawno targach E3 zapowiedziano wydanie tego produktu zimą tego roku. Więcej informacji na ten temat w nowym artykule.

Dziś przypomniałem sobie, że przy serwisie Nanotech działa forum dyskusyjne :-). Zapraszam wszystkich do korzystania z niego, zwłaszcza, że zapowiada się ciekawa dyskusja na temat popularności gier ambitnych i tych ambitnych nieco mniej… Do piór! Eeee… klawiatur.

Deus Ex the Movie
autor: Braun
data: 6.06.2001
Ekranizacja DX? TAK! Niestety, jeszcze pewnie przyjdzie na to trochę poczekać :-). Póki co zapraszam do obejrzenia filmu promującego Grę. Co prawda w niskiej rozdzielczości, ale warto go obejrzeć, jest naprawdę niezły! Film w dziale Media.

Cały czas zapraszam do korzystania z Forum dyskusyjnego – niepowtarzalna okazja by porozmawiać z innymi fana(tyka)mi Deusa.

No i jeszcze smutna wiadomość: edycja specjalna Gry nie zostanie sprowadzona do Polski – po prostu brak zainteresowania tą pozycją wśród graczy sprawia, że ani dystrybutor, ani sklepy wysyłkowe nie będą oferować jej w naszym kraju. Szkoda. Nadal zachęcam jednak do pisania w tej sprawie do IM GROUP. Póki co zrobiła to oprócz mnie 1 (słownie: jedna) osoba (dzięki ChristoFF!), ale to nieco zbyt mało… Piszcie, goddamit :-). A jeśli już ktoś się zdecyduje, niech potem da mi o tym znać. Liczę na Was, prawdziwi fani! Przypominam, że w Game Of The Year Edition jest dodatkowy kompakt ze zremasterowaną muzyką, oficjalny patch, theme-pack dla Windows i mapy do trybu multi. No i oczywiście oryginalna gra w fantastycznym pudełku.

Wydział architektury
autor: Braun
data: 10.06.2001
Dzięki uprzejmości kolegi Smolińskiego w serwisie pojawiło się tłumaczenie artykułu opisującego podstawy posługiwania się edytorem poziomów do gry. Dobra okazja, żeby zabłysnąć umiejętnościami architektonicznymi! Niestety, na razie jest to tylko jeden artykuł, ale jeśli znajdą się osoby, które potrafią tworzyć poziomy do DX i chciałyby się podzielić swoją wiedzą z innymi, to mogą liczyć na zamieszczenie swoich tekstów w serwisie.

Niniejszym chciałbym też oficjalnie zaprzeczyć pogłoskom, że sam potrafię projektować mapy do gry, zatem proszę mnie nie dręczyć pytaniami w tej sprawie…

Pliki, pliki, pliki
autor: Braun
data: 19.06.2001
Dziś wyjątkowo obfita aktualizacja. Po pierwsze, mam przyjemność ogłosić, że załoga serwisu Nanotech nie składa się już z jednej tylko osoby… Od dziś w sekcji Kontakt figuruje Yogi, autor nowego designu strony, który premierę będzie miał lada dzień. Mam nadzieję, że 200-procentowy wzrost liczby pracowników pozytywnie odbije się na ilości materiałów na stronie.

Po drugie, w dziale Media zamieściłem utwór w formacie MP3, którego nie znajdziecie na płycie z grą. Warto posłuchać, jest naprawdę niezły.

Jeśli ktoś jeszcze nie wie jak poradzić sobie z wydobyciem muzyki z gry, może skorzystać z właśnie zamieszczonej wtyczki do WinAmapa, która obsługuje format UMX, w którym ta muzyka jest zapisana. Prościej się nie da :-).

Na koniec zostawiłem pyszniutki rodzynek. Niedawno ogłoszono wyniki konkursu na najlepszą, stworzoną przez fanów, mapę do DX, . Sędziami byli pracownicy Ion Storm Austin, m. in. Warren Spector. Trzy najlepsze mapki są do waszej dyspozycji<< tutaj. Kolejnyc>>h kilka nieprzespanych nocy przy grze gwarantowanych!

Ciągle piszcie też do IM GROUP w sprawie sprowadzenia do Polski edycji specjalnej Deus Ex. Każdy głos się liczy, zatem jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, a masz ochotę na zakup tej pozycji – napisz koniecznie!

Wakacje
autor: Braun
data: 25.06.2001
W czwartek (21.VI) Eidos wydał oficjalne oświadczenie, w którym zapowiedziano, że kolejne gry Ion Storm Austin będą wykorzystywać nową generację engine'u Unreal. Pod hasłem ‚nowa generacja' najprawdopodobniej kryje się silnik Unreala2! Wszyscy, którzy widzieli screeny z tej gry wiedzą, że grafika jest, a raczej będzie, naprawdę rewelacyjna. Choć pewnie wymagania sprzętowe też nie będą małe… Więcej szczegółów na temat DX2 ma być zaprezentowanych w sierpniowym numerze PC Gamera.

A tak poza tym, wszystkim szczęśliwcom, których to dotyczy życzę udanych wakacji i lepszej pogody :-D.

Co wy na to?
autor: Braun
data: 28.06.2001
Połączone siły Nanotech w składzie Yogi i Braun przedstawiają absolutnie nowy design serwisu… Na razie dotyczy to tylko strony wejściowej, ale lada dzień przebuduję resztę. Będę BARDZO wdzięczny za wszelkie komentarze i uwagi co do wyglądu strony – dopóki nie ruszy ankieta (a kiedyś ruszy), czekam na maile. Jeśli nowy design się wam nie spodoba, wrócimy do starego :-).

Z ostatniej chwili
autor: Braun
data: 28.06.2001
Na www.deusex-machina.com można znaleźć skany sierpniowego numeru PC Gamera. Co w tym takiego niezwykłego? Ano to, że zawiera on PIERWSZE OFICJALNE ZAPOWIEDZI DEUS EX 2 i THIEF 3! Marsz natychmiast! Jak najszybciej postaram się uaktualnić dział z informacjami o DX2 na naszej stronie.

DX 2 update
autor: Braun
data: 7.07.2001
Może nie tak szybko jak zapowiadałem, ale w końcu tekst o sequelu Deusa został zaktualizowany. Zapraszam też do podstrony z tapetami – zamieściłem tam rewelacyjne tło pulpitu, którego autorem

jest Digital_Ronin. Niektórzy pewnie zauważyli, że od wczoraj nieco zmieniony wygląd mają wszystkie podstrony – mam nadzieję, że in plus.

Zapraszam też do korzystania z forum dyskusyjnego – pojawił się tam interesujący wątek (za sprawą mojej skromnej osoby) dotyczący usprawnień w Deus Ex 2.

Niespodzianka
autor: Braun
data: 9.07.2001
Po prawej stronie pojawiła się nowa pozycja w menu: Hot Click (jeśli ktoś ma propozycję na lepszą nazwę, będę OGROMNIE wdzięczny ;)), a tam… oficjalny Deus Ex Theme Pack dla Windows. Rewelacja! Jest on częścią Game of the Year Edition i został udostępniony przez szczęśliwego posiadacza tej wersji gry, Przemka Ryka.
No właśnie, GOTY. Jest już praktycznie pewne, że to wydawnictwo NIE UKAŻE się oficjalnie w naszym kraju – po prostu dystrybutor nie jest tym zainteresowany… Zostaje zatem sprowadzenie go na własną rękę. Jeśli ktoś dysponuje kartą kredytową może zamówić grę przez Internet, np. tutaj: www.cdmag.com. Łącznie z przesyłką do Polski będzie to kosztować ok. 45$. Warto…

GOTYE raz jeszcze
autor: Braun
data: 15.07.2001
Zapraszam do przeczytania nowego artykułu w naszym serwisie. Jest poświęcony specjalnej edycji gry i odpowiada na pytanie dlaczego należy ją kupić.
Na IGN PC pojawiła się zapowiedź Deus Ex 2. Zawiera pratycznie te same informacje co sierpniowy numer PC Gamera, o którym niedawno informowałem. Warto jednak zajrzeć choćby ze względu na dobrej jakości szkice świetnie nadające się na tapetę. Podano też nieoficjalną datę wydania DX2: koniec roku 2002. Katastrofa.

Zdjęcie miesiąca, zdjęcie tygodnia?
autor: Braun
data: 25.07.2001
Od dziś rusza ‚Stopklatka'. Jest to niepowtarzalna okazja na zdobycie wiekopomnej sławy, powszechnego uwielbienia i setek wielbicielek. No, może troszeczkę przesadziłem :-). Będzie to stały kącik funkcjonujący na stronie głównej jako miejsce na najciekawsze zrzuty ekranowe (screenshoty) wykonane przez graczy. Tak więc jeśli tylko wykonałeś ciekawe, śmieszne czy po prostu przepiękne zdjęcie w Deusie – możesz liczyć na zamieszczenie w serwisie. Bardzo mile widziane będą też samodzielnie wykonane grafiki czy tapety inspirowane grą. Świetnie, jak przesłać swoje dzieło? Patrz regulamin :-).

Nareszcie!
autor: Braun
data: 26.07.2001
W końcu mam przyjemność zaprezentować pierwsze szkice i artworki pochodzące z drugiej części gry. Co prawda można je już było obejrzeć np. w papierowym PC Gamerze lub na kilku zagranicznych serwisach, ale jeśli ktoś jeszcze tego nie zrobił, tudzież chce poznać mój niezwykle fachowy komentarz ;), natychmiast musi pędzić do nowo powstałego działu.

Ciekawostki
autor: Braun
data: 28.07.2001
Dziś coś dla prawdziwych maniaków Deusa. Nieco zaktualizowałem stronę z kodami: można znaleźć na niej informacje jak zrobić z naszej gry Matrix, obejrzeć legendarne 4. zakończenie i zmierzyć ilość klatek na sekundę. Zapraszam.

Przypominam też, że ciągle mile widziane są ciekawe sreenshoty z gry – Stopklatka czeka!

Exclusive…
autor: Braun
data: 5.08.2001
Z niekrytą satysfakcją przedstawiam nową tapetę przygotowaną przez Judge'a SPECJALNIE dla naszej strony. Wszyscy obecni upraszani są o niezwłoczne jej pobranie.

Playstation 2
autor: Braun
data: 7.08.2001
W serwisie GamespyDaily pojawiły się nowe screeny z konwersji Deusa na konsolę PS 2. Można obejrzeć je tutaj.

News, news, news
autor: Braun
data: 12.08.2001
Rozbudowy doczekała się podstrona zawierająca szkice przygotowane podczas prac nad Deus Ex (chodzi o część pierwszą). Zapraszam.

A co na świecie? Na stronie moda Cassandra Project pojawiły się nowe szkice modeli broni i… samochodu. Wystartowało też przedsięwzięcie o nazwie Deus Ex Big Brother. Jeśli ktoś lubi zabawę w stylu BB i nie uważa łączenia jej z Deusem za zbrodnię – może zajrzeć tutaj.

Multiplayer
autor: Braun
data: 17.08.2001
Wraz z wydaniem patcha, do gry wprowadzono możliwość grania w trybie wieloosobowym. Niestety w Polsce ten typ rozgrywki nie cieszy się zbytnią popularnością ze względu na brak serwera i… graczy. O ile z pierwszym niewiele da się zrobić, to chętni do gry powinni się znaleźć. Dlatego chciałbym zwrócić się do wszystkich zainteresownych graniem w Deusa w Internecie o pisanie do mnie listów w tej sprawie. Chciałbym utworzyć na stronie listę graczy, tak, aby chętni mogli znaleźć partnerów do zabawy :-). Serwer będzie mogłą postawić osoba dysponująca najlepszym łączem (np. SDI).

Jeśli ktoś się zdecyduje i zgadza się na zamieszczenie swoich danych na stronie, proszę o list zawierający: imię i nazwisko lub kswykę, e-mail oraz numer Gadu-Gadu i/lub ICQ. Dobrze by było, gdybyście napisali jakim dysponujecie łączem, ale nie jest to konieczne. Czekam!

Dla rozgrzania atmosfery zamieściłem pliczek dodający możliwość grania w CTF – link po prawej stronie.

Advanced MP
autor: Braun
data: 20.08.2001
Wciąż czekam na chętnych do grania w Deusa w Internecie – szczegóły niżej. Zamieściłem też poprawkę, która dodaje do MP prawie 80 postaci z gry.

Blood like Venom
autor: Braun
data: 26.08.2001
W tym tygodniu został ukończony pierwszy (przeznaczony dla trybu jednoosobowego) mod do Deusa: „Blood like Venom". Gracz zostaje postawiony przed zadaniem powstrzymania szaleńców mających zamiar zamienić Ziemię w nuklearny śmietnik. Brzmi banalnie, prawda? :-). Całość zajmuje tylko 6,5 MB i nawet użytkownicy modemów mogą pokusić się o ściągnięcie pliku (transfer jest naprawdę dobry). Link do strony moda – po prawej. Niedługo postaram się zamieścić krótką recenzję. Bardzo mile widziane też będą komentarze od Was, DX-maniacy.

Niedawno zostało ujawnione oficjalne logo i tytuł konwersji DX na PS2. Gra będzie sprzedawana pod nazwą „Deus Ex: The Conspiracy".

Jeszcze kilka słów odnośnie multiplayera. Niestety zgłosiło się do mnie tylko 2 (sł.: dwóch) graczy zainteresownych grą w sieci. To MAŁO. Trochę szkoda, że nie udało się zebrać nieco większej ilości osób… Jeśli ktoś jednak się zdecyduje – wiadomo do kogo ma pisać :-).

I to by było na tyle. Wkrótce będzie lepiej.

Lifting
autor: Braun
data: 27.08.2001
Dziś głównie zmiany kosmetyczne: zaktualizowałem artykuł nt. konwersji Deusa na Playstation 2 oraz dział odnośników. Poprawki nie ominęły też Poradnika.

DXMP
autor: Braun
data: 31.08.2001
Po długich bojach udało się jednak zebrać nieco osób do grania w Internecie. Listę tych twardzieli można znaleźć w nowym dziale: Gracze. Nic nie stoi na przeszkodzie, by umówić się z nimi na mały deathmatch i dołączyć do listy…

Co się odwlecze…
autor: Braun
data: 5.09.2001
Dawno temu zapowiedziana recenzja moda „Blood like Venom" w końcu ujrzała światło dzienne.

Wszystkim których to dotyczy, życzę miłego powrotu do szkoły :-D.
…
autor: Braun

data: 8.09.2001
Nim nadejdzie sobota, pojawi się tu coś WIELKIEGO.

Something big
autor: Braun
data: 8.09.2001
First of all, I'd like to congratulate BackDoorBandit from DeusEx-Machina.com. I wish You much satisfaction and happiness with Your wife in a new marriage. And I hope You'll have 20 kids. At least :-).

Jak widzicie, jestem naprawdę wzruszony :-). BackDoorBandit z DXM żeni się 28 września. Właśnie jemu zawdzięczam oficjalną zgodę na publikację tłumaczenia szalenie ciekawego wywiadu z twórcami Deusa. To lektura obowiązkowa! Dziękuję też Steve'owi, który całość przetłumaczył.

Ja idę po chusteczki :-).

Jesień porą pożegnań
autor: Braun
data: 9.09.2001
Jak zauważyli niektórzy ze stałych bywalców strony, z działu ‚Kontakt' znikł Yogi. Nie jest to bynajmniej element spisku uknutego przez niedobitki Majestic 12. Po prostu od 3 miesięcy nie dawał znaku życia, więc jego działalość uległa, hmmm, zawieszeniu. Stronę nadal prowadzę sam.
W Galerii zmienił się nieco sposób prezentowania zdjęć, mam nadzieję, że na lepsze; najlepiej sami sprawdźcie. ‚Stopklatka': wciąż czekam na screeny – już od kilku tygodni nie dostałem żadnego!

Przy okazji chciałbym zaprosić wszystkich na forum dyskusyjne. W ciągu dnia na stronę zagląda przeciętnie ok. 35 osób, a więc powinno być z kim dyskutować. Niestety forum świeci pustkami. Czas to zmienić! Do wykonania zadania – odmaszerować!

Mody
autor: Braun
data: 12.09.2001
Na stronie moda Cassandra Project (przyznaję, że już jest moim ulubionym, choć jeszcze się nie ukazał :-)) pojawiła się nowa tapeta (jak zwykle rewelacyjna) i naprawdę dobre opowiadanie osadzone w świecie gry. Warto przeczytać.

Po okresie nieaktywności dalej są kontynuowane prace nad Project Klystron. Łowców tapet zapraszam na stronę moda – można tam znaleźć całkiem niezłe tło dla pulpitu.

Counterfeit
autor: Braun
data: 16.09.2001
W piątek ukazało się demo ciekawie zapowiadającego się moda ‚Counterfeit'. Zachęcam do ściągnięcia, pierwsze opinie są bardzo pozytywne. Demo zajmuje 6,5 MB i jest dostępne na FilePlanet w tym miejscu. Niedługo powinna pojawić się na stronie minirecenzja.

Wiadomość nr 2: wystartowała Liga Deus Ex. Serwis jest poświęcony Deus Ex multiplayer. Będą tam

umieszczane mody MP, istnieje możliwość zarejestrowania własnego klanu i uzyskania miejsca na jego stronę. Udostępnione zostaną też serwery do gry w trybie multi. Czy pojawi się tam jakiś polski klan…?

Z kraju i ze świata
autor: Braun
data: 19.09.2001
Po pierwsze, chciałbym się pochwalić nieco odświeżonym wyglądem serwisu. Jak zwykle czekam na komentarze (zarówno wdeptujące mnie w glebę, jak i wynoszące pod niebiosa). Udało mi się też znaleźć i usunąć błąd utrudniający (czyt. uniemożliwiający) korzystanie ze strony przy użyciu przeglądarki Netscape'a.

Na PlanetDeusEx zamieszczono artykuł o ekranizacjach gier i ewentualnym przeniesieniu Deusa na duży ekran. Ciekawa jest zwłaszcza propozycja obsady… Artykuł jest dostępny pod tym adresem.

Również na PDX zapowiedziano mod o ciekawie brzmiącej nazwie… Resident Evil! Na razie nie ma żadnych szczegółów, ale najprawdopodobniej zapowiada się coś ciekawego dla fanów survival-horroru.

Na pewnej włoskiej stronie opublikowano nowe screeny z konwersji DX na Playstation 2. Podobno są BARDZO DOBRE…

Coś się kończy, coś się zaczyna
autor: Braun
data: 23.09.2001
Po kilku tygodniach uśpienia w końcu znowu aktywny jest serwis DeusEx-Machina. Polecam.

Na PlanetDeusEx pojawiła się strona nowego moda: Swateam. Ma to być multiplayerowa strzelanina wzorowana na Counter-Strike'u.
Niestety zaprzestano prac nad innym modem multiplayer: Insurgent. RIP.

Counterfeit w Polsce
autor: Braun
data: 27.09.2001
Dobra wiadomość dla osób, które miały problem z pobraniem dema moda Counterfeit z FilePlanet. Na stronie jest link do tego pliku na dość szybkim serwerze w Polsce (Republika.pl). Wielkie dzięki dla Lestata, który demko ściągnął i umieścił na tym serwerze. Plik zajmuje 6,5 MB.

Nowe-stare informacje o DX2
autor: Braun
data: 1.10.2001
Drobnej aktualizacji doczekała się zapowiedź kontynuacji Deusa (część „Technologia"). Wiadomości dostarczył Jared, który być może /transmission error no2569954: data stream corrupted/

Gra wszechczasów to…
autor: Braun
data: 8.10.2001
Na Valhalli trwa sonda pod takim właśnie prowokacyjnym szyldem. Do wyboru jest Cywilizacja,

Half Life, Baldurs Gate 2 i jedynie słuszna, autentyczna Gra Wszechczasów: Deus Ex. Nie pozostaje nam zatem nic innego jak udać się na miejsce i spełnić swój święty obowiązek oddając głos na Deusa!

Sonda nr 1
autor: Braun
data: 9.10.2001
Od dziś na stałe zagości w serwisie sonda. Propozycje pytań mile widziane! A na razie: zderzenie z twardą rzeczywistością, czyli DX i piractwo. Zapraszam do głosowania.

Oficjalna strona wersji na PS2
autor: Braun
data: 14.10.2001
Wystartowała oficjalna strona Deus Ex: The Conspiracy, czyli konwersji na Playstation 2. Można na niej znaleźć m. in. wypowiedzi Warrena Spectora, nowe (i stare) szkice i świetne tapety. Całość warto zobaczyć choćby ze względu na bardzo dobre wykonanie (Flash). A jeżeli ktoś jest skazany na modem i ma problemy z załadowaniem strony, zapraszam do działu Tapety na mojej stronie, gdzie można szybciej pobrać nowe tła pulpitu.

Klystron Project
autor: Braun
data: 25.10.2001
Coraz bardziej wyraźnych kształtów nabiera mod Klystron Project. Nawet kilka razy w tygodniu ukazują się informacje o postępach w pracy. Ostatnio opublikowano projekty pojazdów i broni które będą obecne w grze (w formacie VRML). Poza tym strona otrzymała nagrodę Gamescanner.com Gold Award za jakość wykonania. Zainteresowanych odsyłam na miejsce…

Wywiad z Warrenem
autor: Braun
data: 28.10.2001
Serwis RPG Vault opublikował wywiad z Warrenem Spectorem, szefem zespołu, który stworzył Deus Ex. Przed chwilą skończyłem lekturę tego tekstu i z czystym sumieniem mogę polecić go fanom DX. Warren zdradza jakie były początki procesu tworzenia gry, które jej elementy uważa za najbardziej udane, a które nie spełniły jego oczekiwań. Naprawdę fantastyczny wywiad, co więcej – zapowiadana jest jego kontynuacja.
I jeszcze jedna miła wiadomość: w sobotę o godzinie 14.31 miała miejsce 5-tysięczna odsłona strony. Z tej okazji chciałbym podziękować wszystkim, którzy zawitali w moje skromne progi.

The more will follow…

Nowa tapeta
autor: Braun
data: 30.10.2001
Na stronie pojawiła się nowa, świetna tapeta promująca mod Klystron Project. Wszystko to dzięki uprzejmości Smike'a, członka zespołu pracującego nad Projektem Klystron, kóry udzielił mi oficjalnej zgody na jej publikację. Big thanks to you, Smike!

Doszły mnie też słuchy, że członek załogi serwisu NeedForSpeed.pl, Judge, zareklamował u siebie moją skromną stronkę :-). Tym, którym jego ksywka wydaje się podejrzanie znajoma, przypominam,

że jest on autorem tapety stworzonej specjalnie dla Nanotech. Jeśli ktoś nie ma jej w swojej kolekcji, ma kolejny powód by odwiedzić stosowną podstronę. Ach, zapomniałbym bym: Big thanks to you, Judge!

Welcome aboard, agent!
autor: Braun
data: 7.11.2001
Z przyjemnością informuję, że załogę serwisu zasilił właśnie Jared. Oznacza to, że będę teraz miał się nad kim znęcać będzie mi służył pomocą w szerzeniu kultu Jedynej Słusznej Gry. Jared pracuje obecnie nad naprawdę DUŻYM projektem, ale próbkę jego talentu możecie znaleźć już teraz w świeżutkiej zapowiedzi trzech powstających modów.

Fizyka w Deus Ex 2
autor: Braun
data: 10.11.2001
Właśnie pojawiły się informacje, że Deus Ex 2 i Thief 3 będą wykorzystywać rewelacyjny system symulowania zjawisk fizycznych o nazwie Havok. Umożliwia on bardzo realistyczne przedstawienie efektów takich ruch materiału, z którego zrobione jest ubranie, czy dokładne odwzorowanie wstrząsów podczas jazdy samochodem. Już widzę jak w DX2 jadącemu kabrioletem JC wiatr będzie rozwiewał włosy :-). Wszystkich zainteresowanych odsyłam na stronę www.havok.com, skąd można pobrać animacje prezentujące możliwości systemu i poznać trochę więcej szczegółów na jego temat.

Nieco spóźniona wiadomość dla osób tworzących mapy do Deusa (są tacy w naszym kraju…?): strona DX Editing została zamknięta na czas nieokreślony.

Aby nie kończyć pesymistycznie, dodam że dzięki niesamowitemu Maverickowi można z działu Media pobrać Deus Ex Theme Pack dla Windows, który został skompresowany przez w/w Mavericka do 11 MB (z oryginalnych 19MB). Zapraszam, niech zadymią łącza.

Deus, Czesi i pingwiny
autor: Braun
data: 10.11.2001
Kiedy buszowałem wczoraj po Sieci, na pewnej czeskiej (sic!) stronie poświęconej Deusowi znalazłem informację, że tworzona jest wersja DX przeznaczona specjalnie dla systemu Linux! Projektem tym zajmuje się firma Loki Games; niestety nie jest znana jeszcze data wydania gry. Jest też mało prawdopodobne, by była sprzedawana w Polsce przez oficjalnego dystrybutora, ale w końcu zawsze jest możliwość zakupu przez Internet.

Wczoraj też obejrzałem demka prezentujące możliwości technologii Havok (patrz poprzedni news) i zapewniam, że wgniatają w fotel: świetne ruchy postaci, nieprawdopodobna animacja odzieży i genialne efekty cząsteczkowe… Gorąco polecam zapoznanie się z tymi demkami.
Deus Ex 2 będzie PIĘKNY.

Deus Ex 2!
autor: Braun
data: 14.11.2001
Po ponad 3 miesiącach przerwy nareszcie pojawiła się kolejna porcja informacji o Deus Ex 2: nowe wiadomości o technologii i scenariuszu, kolejna dawka artworków! Szczegóły? Sam jeszcze nie

zdążyłem sprawdzić :-). Zatem biegniemy razem pod ten adres:
www.planetdeusex.com/dx2/info/dx2update.shtml.
Zapowiedź opublikował też serwis PC.IGN.com. Co za noc!
//0.34am

Random news…
autor: Braun
data: 20.11.2001
Zanim zabiorę się za zaktualizowanie zapowiedzi DX2, kilka drobniejszych newsów. Jak właśnie poinformował mnie Jared, od teamu produkującego Counterfeit odeszło 2 maperów, co niestety pewnie opóźni ukazanie się tego moda.
Miła niespodzianka dla fanów muzyki Alexa Brandona (kompozytor ścieżki dźwiękowej do Deusa): serwis MP3.com zamieścił kilka jego utworów, z których część do tej pory nie była nigdzie publikowana.
I jeszcze ciekawostka: na PlanetDeusEx pojawiła się informacja, że powstał niedawno zespół twórców dodatków do DX multiplayer o wdzięcznej nazwie Nanotech…

Denton-online
autor: Braun
data: 22.11.2001
Miesiące żeglugi po niespokojnych odmętach polskiej Sieci zakończyły się: strona gry Deus Ex (dawniej: Nanotech) znalazła bezpieczną przystań w Federacji portalu Gry-Online. Oznacza to szybszy transfer, większą pojemność konta (planujemy m.in. zamieszczanie modów do Deusa) oraz elitarne towarzystwo :-).
A to dopiero początek zmian.

Nowe pliki
autor: Braun
data: 26.11.2001
Zgodnie z zapowiedziami, współpraca z agentami Versalife Gry-Online przynosi wymierne korzyści. Na serwerze FTP pojawił się świeżutki trailer Deus Ex: Conspiracy, konwersji gry na konsolę Playstation 2. Ma co prawda dość sporą objętość, bo 28 MB, ale wysoka jakość to rekompensuje. Zapraszam do pobierania. Jest też prezent dla tych, którzy dopiero usłyszeli o Deus Ex i chcieliby najpierw zapoznać się z wersją demo – od dziś można je pobrać z tego miejsca.

Zaktualizowałem też zapowiedź DX2 o ostatnio opublikowane informacje.

Co-Op Project
autor: Braun
data: 29.11.2001
Jedną z większych wad rozgrywki multiplayer w DX jest brak trybu współpracy (cooperative) w przechodzeniu poziomów z wersji dla jednego gracza. Sytuacja właśnie uległa zmianie, gdyż została wydana amatorska poprawka dodająca taką możliwość. Na razie dostępna jest wersja beta moda, wkrótce pojawić ma się wersja finalna. Modyfikację można już pobrać z naszego serwera. Wszystkich bliżej zainteresowanych zapraszam też na stronę projektu.

Nowy mod
autor: Braun

data: 2.12.2001
Dziś miał premierę nowy mod single player o nazwie Presidential Emergency. Do tej pory zupełnie nie było słychać o tym projekcie, ale mam nadzieję, że będzie to coś lepszego niż Blood Like Venom. Zainteresowanych odsyłam pod ten adres. Recenzja wkrótce.

I jeszcze ciekawostka dla naprawdę zagorzałych fanów gry, na dodatek z dość grubym portfelem. Jeszcze przez dobę na E-Bay można kupić Deus Ex: Game of the Year Edition z podpisami 18 twórców gry! Kiedy zaglądałem tam ostatnio, cena przkraczała 300 $ i szybko szła w górę, ale jeśli ktoś chciałby mi zrobić prezent, to zapraszam na aukcję i proszę o kontakt!

Till the fat monkey sings
autor: Braun
data: 9.12.2001
Prace nad jednym z najciekawiej zapowiadających się singlowych modów do Deus Ex, Counterfeit, zostały zatrzymane. Jest to tym bardziej przykre, że nie tak dawno ukazało się demo tego moda i wszystko wskazywało na to, że wkrótce doczeka się on premiery… Enigmatyczny komunikat pozwala jednak mieć niewielką nadzieję, że autorzy nie porzucili całkiem projektu i może ujrzy on jednak światło dzienne.

Wywiad z Witchboyem
autor: Braun
data: 14.12.2001
Serwis Ferrago opublikował świeży wywiad z Harvey'em Smithem, szefem zespołu pracującego nad Deus Ex 2. Witchboy zdradził niewiele nowych szczegółów dotyczących gry, ale wywiad i tak jest wart przeczytania. Jedno z ciekawszych pytań:

Ferrago: *Multiplayer: any specific plans or decisions made regarding this, yet?*
Witchboy: *DX2 is a single player game.*

Apropos multiplayera, w końcu ktoś rozpoczął prace nad stworzeniem botów do Deus Ex. Strona projektu jest pod tym adresem. Możliwość treningu z botami powinna wpłynąć na wzrost zainteresowania trybem multi; będę informował gdy pojawi się coś bardziej konkretnego.

Jeszcze wyjaśnienie: wspomniany 2 newsy niżej mod to jedynie zestaw dwóch mapek i raczej nie nie doczeka się recenzji, szczególnie że, khem, wyżej podpisanemu nie udało się go uruchomić :-).

Petycja
autor: Braun
data: 17.12.2001
Wywiad o którym wspominałem poprzednio wywołał sporo zamieszania: fani multiplayera zbierają podpisy pod petycją do Ion Storm w sprawie dodania do Deusa 2 trybu wieloosobowego. Jeśli ktoś chce się uwiecznić pod tym apelem, może to zrobić na tej stronie. Czekamy na reakcję panów z Austin.

Data premiery DX: Conspiracy
autor: Braun
data: 21.12.2001
…została wyznaczona na pierwszego lutego przyszłego roku. Przypominam, że DX:Conspiracy to

konwersja Deusa na Playstation2. Jeśli kogoś interesuje ten produkt, zachęcam do obejrzenia trailera, który daje próbkę czekających w grze atrakcji. Od siebie dodam, że prerenderowane intro (już nie na silniku gry) robi SOLIDNE wrażenie…

DX 2 na GOL
autor: Braun
data: 22.12.2001
Nasz gospodarz zamieścił zapowiedź Deus Ex 2. Tekst nie wnosi co prawda zbyt wiele nowości w stosunku do tego co już wiadomo, ale i tak warto się z nim zapoznać.

PS. Przypominam o istnieniu forum…
Newsy PSDX: 2002

Newsy PSDX: 2002

Nowa sonda
autor: Braun
data: 2.01.2002
Po dłuższej przerwie witamy ponownie, w tym czasie zespół oczywiście nie próżnował ;). Listę nowości otwiera zaktualizowana sonda. Przy okazji mogę obiecać, że tematy kolejnych głosowań będą pojawiać się z większą częstotliwością. A oto wyniki poprzedniego:

Czy posiadasz oryginalną wersję Deus Ex?
Mam wersję piracką. Piracy rulez! – 77 (53.10 %)
Mam oryginał. Nie jestem złodziejem. – 46 (31.72 %)
Zamierzam kupić oryginał. – 22 (15.17 %)

Suma oddanych głosów – 145.

Nimitz The One
autor: Braun
data: 5.01.2002
Mam wielką przyjemność przedstawić Wam nowego członka zespołu redagującego stronę: Nimitza. Obecnie pracuje on nad kilkoma nowymi projektami, ale już dziś mogę zaprosić do przeczytania artykułu jego autorstwa. Tekst dotyczy osławionego systemu Echelon i jego związku z grą. Kawał dobrej roboty, Nimitz!
Przy okazji: jeśli ktoś uważa, że obecność na stronie Jareda ogranicza się do adresu w ramce po lewej, jest w BŁĘDZIE ;).

Mod news
autor: Jared
data: 5.01.2002
Trwają aktywne prace nad modem Dune, tutaj dostepne jest mini – demo. Aktualnie tworzone są mapy, koderzy zajmują się teraz stworzeniem m.in. burzy piaskowej. Kiedy tylko bedzie wiadomo coś więcej, napiszemy o tym.
Od teamu tworzącego Vampire odeszło 2 ludzi, prace trwają jednak nadal.

Demo moda Edge of Dark jest już na finiszu, team pilnie szuka mapera, który mógł by je dokończyć. Counterfeit ostatecznie umarł :(. Naprawdę szkoda.

They are not like the others…
autor: Braun
data: 8.01.2002
Po 4 miesiącach (!) milczenia na stronie Cassandra Project, moda, z którym, nie ukrywam, osobiście wiążę największe nadzieje, pojawiła się długo oczekiwana aktualizacja. Poza sprawozdaniem z poczynionych postępów, jak zwykle opublikowano nową tapetę. Jak zwykle – jest rewelacyjna.

Planete Mods Awards
autor: Jared
data: 10.01.2002
Planete Mods, przyznało nagrody za najlepsze mody (a właściwie ich projekty) do różnych gier, w tym i do Deusa:
1 miejsce: Edge of Dark
2 miejsce: The Coop Project
3 miejsce: Cassandra Project

Na stronie moda Vampire pojawił się „progress bar", dzięki któremu wiadomo na jakim etapie są poszczególne prace.

Premiera Deus Ex 2!
autor: Braun
data: 15.01.2002
Panie i panowie, to jest to na co czekaliśmy od półtora roku – **data premiery DEUS EX 2** została ogłoszona! Gra ukaże się wiosną przyszłego roku, więc przyjdzie nam na nią jeszcze trochę poczekać. Wiadomość podał serwis ActionTrip.

Nowy wywiad
autor: Braun
data: 18.01.2002
Serwis GameSpot zamieścił obszerny (pięciostronnicowy) wywiad z twórcami serii – Warrenem Spectorem i Harvey'em Smithem. Tekst jest naprawdę ciekawy i zawiera sporo nowych informacji na temat Deus Ex 2. Niestety, pewien fragment mocno mnie zaniepokoił – z wywiadu wynika, że gra będzie krótsza niż część pierwsza :(. Po szczegóły odsyłam do źródła. Opublikowano też jeden zupełnie nowy szkic.

W poprzednim newsie pisałem, że ogłoszono datę premiery sequela. Niestety, wczoraj poinformowano na Deus Ex Machina (jeden z największych serwisów o DX) , że w tej chwili żaden przedstawiciel Ion Storm czy Eidos nie jest upoważniony do mówienia o dacie, gdyż wciąż nie jest ona ustalona… Nie podano jej też w w/w wywiadzie. Nie pozostaje więc nic innego, jak wciąż cierpliwie czekać…

Solucja!
autor: Jared
data: 24.01.2002
Uff, po prawie 2 miesiącach wytężonych prac, mam przyjemność zaprezentować pierwszą część

solucji do Deus Ex, efekt nieprzespanych nocy i zawalenia obowiązków szkolnych ;-). Część druga powinna pojawić się już wkrótce.

Więcej multiplayera?
autor: Braun
data: 29.01.2002
W ciągu ostatnich kilku dni miały miejsce problemy z połączeniem się ze stronami Gier-Online, w tym z naszym serwisem. Wynikały one z uszkodzenia światłowodu i niestety nic w tej sprawie zrobić nie mogliśmy :(. Pozostaje mieć nadzieję, że takie niespodzianki się nie powtórzą.
Są też bardziej optymistyczne informacje: zamieściłem kilka nowych plików do DX multiplayer. Od dziś można pobrać z naszego serwera: nową wersję moda Coop Project, program UC Mod Loader (niezbędny przy korzystaniu z modów MP) oraz mapkę Towers 2. Warto zwrócić szczególną uwagę na tę mapę: poza tym, że nieźle sprawdza się w MP, jest jednocześnie próbką tego, co zobaczymy w singlowym modzie Disclosure.

Nowa cena Deus Ex
autor: Braun
data: 3.02.2002
Niedawno przeglądałem nową ofertę polskiego dystrybutora gry, IM Group. Cena Deusa spadła ze 119 do 79 zł, więc jeśli ktoś jeszcze nie posiada wersji oryginalnej (z poprzedniej ankiety wynika, że nie jest to bynajmniej mniejszość ;)), ma dobrą okazję by nadrobić zaległości.

Gry nie dla pingwina
autor: Braun
data: 5.02.2002
W końcu stycznia upadła firma Loki Games, największy wydawca gier przeznaczonych dla Linuksa. Wspominam o tym dlatego, że w planach wydawniczych LG był też Deus Ex.

Skoro już jesteśmy przy konwersjach, nieco opóźni się światowa premiera The Conspiracy. Posiadacze PS2 będą mogli zagrać w DX najwcześniej pod koniec lutego.

Unreal 2 = 2 GHz
autor: Braun
data: 11.02.2002
W opublikowanej ostatnio w serwisie Games Radar zapowiedzi Unreala 2 pojawia się wzmianka dotycząca wymagań sprzętowych tej gry. Do zabawy wystarczyć ma „zaledwie" 700 megaherzowy procesor i GeForce 2. Jednak aby móc w pełni podziwiać możliwości graficzne gry, trzeba będzie zaopatrzyć się w GF 3 i 2 GHz pod maską. Dlaczego o tym piszę? Deus Ex 2 wykorzystuje ten sam engine. Ufff…

DX2: nowe szkice
autor: Braun
data: 7.02.2002
Przez najbliży tydzień w serwisie PlanetDeusEx codziennie będą publikowane nowe szkice z Deus Ex 2. Te które zamieszczono do tej pory wyglądają naprawdę smakowicie – szczerze polecam ich obejrzenie.

Starzejemy się…
autor: Braun
data: 9.02.2002
9 lutego 2001 powstał „Nanotech Corp. – nieoficjalna strona gry Deus Ex". W ciągu roku serwis rozrósł się, kilkakrotnie zmienił adres, a w końcu także nazwę. Mam nadzieję że przetrwa przynajmniej do premiery Deus Ex 3 i osiągnie status najlepszej strony o DX – kolejny krok na drodze do światowej światowej dominacji zostanie wykonany już wkrótce :).

Muzyka z Conspiracy
autor: Braun
data: 15.02.2002
Na FilePlanet zamieszczono temat główny z Deus Ex: The Conspiracy. Zgodnie z zapowiedziami cały zestaw utworów z gry ma zostać nagrany przez dwudziestoparoosobową orkiestrę. Próbkę tego mamy okazję usłyszeć. Coż, utwór brzmi naprawdę fantastycznie, choć empetrójce brakuje nieco fantastycznego surroundu rodem z ModPluga :). Mam nadzieję że po premierze jakaś życzliwa dusza zamieści nowy soundtrack w Sieci.

PS. Jutro zmieni się pytanie w sondzie, więc tych którzy jeszcze tego nie zrobili, zapraszam do oddania głosu.

Something has change!
autor: Braun
data: 15.02.2002
Dzisiaj swoją oficjalną premierę ma nowa odsłona serwisu. Zmieniła się nie tylko grafika, ale też struktura i „silnik" strony. W praktyce oznacza to, iż aktualizacje będą teraz częstsze. Bardziej widoczni będą też młodzi-zdolni: Jared i Nimitz.

Tymczasem czekam na wszelkie uwagi, maile i głosy w nowej sondzie.

Edge of Dark i nowe strony modów.
autor: Jared
data: 16.02.2002
Niestety, ale kolejny bardzo dobrze zapowiadający się mod, **„Edge of Dark"**, upadł. Podobnie jak w przypadku Counterfeit brakowało osób, które byłyby w stanie go ukończyć.

Od niedawna nowe design'y mają strony modów: Vampire oraz Dune.

Top Ten
autor: Braun
data: 17.02.2002
Źle się dzieje na Top Ten! Jeśli obecna tendencja się utrzyma, Deus Ex wkrótce straci miejsce w pierwszej dziesiątce. Oczywiście to nie zmieniłoby faktu, że i tak jest grą wszechczasów, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by spełnić swój obowiązek i oddać swój głos na DX. Do czego gorąco zachęcam :).

Polish Deus Ex site
autor: Braun
data: 19.02.2002

Big thanks to Eberon from DeusEx-Machina for posting such a nice information about our humble page! I hope there will be some cooperation between our sites :).

DX na papierze…
autor: Jared
data: 19.02.2002
…jak sobie wydrukujesz;). William Willams pisze opowiadanie „The Story of Deus Ex". Właściwie, treść jest bardzo podobna do tego co widzieliśmy już w grze. Pierwsze cztery rozdziały są dostępne tutaj.

DX Winamp skin
autor: Jared
data: 21.02.2002
Na Planet Deus Ex ukazał się skin do **Winampa** (z logiem tego serwisu), oczywiście w klimatach naszej ulubionej gry :). Tutaj można go zobaczyć, a stąd można go ściagnąć (PPM i „Zapisz element docelowy jako").

Demo Disclosure już w piątek!
autor: Jared
data: 21.02.2002
Za dwa dni, 22 lutego (piątek), twórcy **„Disclosure"** wypuszczą oficjalne demo tego moda. Demo ma zawierać instalator, nie będzie więc problemów ze wrzucaniem plików tekstur, muzyki etc. do odpowiednich katalogów.

Demo Disclosure już jest!
autor: Jared
data: 23.02.2002
Demo moda **Disclosure** zostało już wypuszczone! Można je ściągnąć ze strony www.facedesigns.co.uk. Demo waży około 9 MB.
W ciągu kilku dni powinna pojawić się też wersja na Mac'a.

Nowości od Cassandry
autor: Braun
data: 24.02.2002
Serwis Epigamer opublikował wywiad z szefem zespołu pracującego nad moim ulubionym modem. Zamieszczono też kilka nowych screenshotów. Zapraszam do lektury.

Creative i DX
autor: Braun
data: 27.02.2002
Firma Creative zamieściła na swojej stronie trzy utwory z Deus Ex w formacie AC3; niestety, aby móc cieszyć się ich przestrzennym brzmieniem trzeba posiadać kartę dźwiękową z serii Audigy bądź Live! i dobry zestaw głośników.
(Wiadomość dostarczył Elmo)

Disclosure na Maca
autor: Nimitz
data: 27.02.2002

Parę dni temu pojawiło się demo Disclosure na komputery Mac.
Dostępne na Stronie Face'a.

Deus Ex: The Conspiracy
autor: Jared
data: 3.03.2002
Nowy trailer konwersji Deus Ex na Playstation 2, pod tytułem Deus Ex: The Conspiracy jest do sciągnięcia tutaj.

Logins & codes
autor: Jared
data: 3.03.2002
Kompletna lista kodów i loginów do Deus Ex, autorstwa Jamesa Noble, jest do ściągnięcia tutaj.

Nowości ze świata modów
autor: Jared
data: 4.03.2002
Nowości z ostatnich 2 tygodni.

Nowe mody:
The New Agent Of Goat (TNAG) – mod multiplayer do DX, tutaj można go ściągnąć.
Terrorism: The Freedom Fight – mod multiplayer;
Unatco Born – mod single player;

Uaktualnienia na stronach modów:
Special forces;
Vampire;
Paladin X;
Skyward Fires;
WarZone;
Ordinance;
Red Sun 2020;

Nigdy już, nie zostaną ukończone prace nad modem **X strain**.

Wywiad z Face'em
autor: Jared
data: 6.03.2002
Serwis Modpages.com opublikował wywiad z twórcą moda Disclosure. Wywiad można przeczytać tutaj.

Opracowania
autor: Nimitz
data: 9.03.2002
Mam przyjemność ogłosić, że pojawił się zbiór opracowań dotyczący tego, co możemy spotkać grając w Deus Ex. Znajdziecie tam opisy broni, przedmiotów, a także umiejętności. Spis tematów znajduje się tutaj.
Mam nadzieję, że będą one pomocne.

http://www.ionstorm.com
autor: Braun
data: 10.03.2002
Po bardzo długim okresie nieaktywności na oficjalnej stronie producentów Deusa pojawiła się informacja o uruchomieniu for dyskusyjnych poświęconych DX i Thief 3. Po odejściu z firmy Johna Romero (Daikatana) i Toma Halla (Anachronox) wydawało się, że strona zostanie zamknięta, a oddział w Austin (a więc twórcy DX) przyjmą nową nazwę dla swej firmy. Jak widać tak się nie stało i można mieć nadzieję, że strona www.ionstorm.com ponownie się ożywi.

Mody: podsumowanie
autor: Jared
data: 10.03.2002
Nowości z bieżącego tygodnia.
Nowe mody:
Aeternis – za moda wzieli się Francuzi i ich strona jest tylko po francusku, więc na razie niewiele wiemy na jego temat.
The Nameless Mod – kolejny mod single player, o trochę zakręconej fabule: fanatycy religijni (z radio maryja;) + ufo, korporacje i duża przestępczość czyli już gdzieś to było.
Uaktualnienia na stronach modów.
Unatco Born;
Special Forces.
Komentarz:
Kolejne osoby deklarują tworzenie nowych modów, ale do tej pory wyszedł tylko jeden: Blood Like Venom i nie jest to produkcja najwyższych lotów. Ludzie którzy śledzą to co dzieje się w „DX mod community" wiedzą że, prace nad modami trwają długo lub stoją w miejscu z powodu braku mapperów, twórców modeli etc. W ten sposób umarł mój faworyt: Counterfeit. Nie pozostaje nam nic innego jak przyłączyc sie do apelu „STOP MAKING NEW MODS!".

Modification Project Talkabout
autor: Braun
data: 12.03.2002
Serwis DeusEx-Machina.com rozpoczął cykl wywiadów z autorami najważniejszych modów powstających do DX. W pierwszym wydaniu autorzy The Co-Op Project, Vampire, Cassandra Project, Warzone, TNM i Disclosure opowiadają jakie cele stawiają przed swoimi produkcjami i co sprawiło, że postanowili się zająć ich tworzeniem. Nie mogłem sobie odmówić tego cytatu:
What is the objective of your project?
To make Warren Spector dance on his desk.

Dx 2 na X box
autor: Jared
data: 14.03.2002
Jak doniósł serwis Computer And Videogames.Com, Deus Ex 2 zostanie wydany również na nowe dziecko Microsoftu – Xbox'a. Artykuł można przeczytać tutaj.

Wywiad
autor: Nimitz
data: 14.03.2002

Na stronie jest już dostępne tłumaczenie wywiadu z Harveyem Smithem, kierującym projektem Deus Ex 2. Można je przeczytać tutaj.
Warto jeszcze dodać, że podano w nim sporo informacji na temat Dx2.

Mody: podsumowanie (2)
autor: Jared
data: 18.03.2002
Nowości z bieżącego tygodnia.
Uaktualnienia na stronach modów:
Special Forces;
Rifts – m.in. nowy design strony;
Target Sighted;
Komentarz:
Zapraszam do odwiedzenia naszego forum na którym Braun zaczął temat „Na jakie mody czekacie?". Do tej pory swoje opinie wyrazili tylko twórcy tej strony. Czyżby nie było w Polsce nikogo kto czeka na mody do DX?
Poza tym zapraszam na stronę Hotel Carone. Nie jest to mod, a jedynie ciekawie zapowiadająca się misja SP do Deus Ex.

Co nieco od Eidosu
autor: Nimitz
data: 19.03.2002
Pod tym adresem można znaleźć sporo Deusowego stuffu.
Także z wersji na PS2. Warto tam wejść.

ISA na chacie
autor: Braun
data: 20.03.2002
W sobotę odbył się chat z kiloma pracownikami Ion Storm. Większość pytań dotyczyła The Conspiracy, podano m. in. datę amerykańskiej premiery gry (26 marca).

Nie pojawiły się nowe szczegóły dotyczące DX2. Za to obiecano, że gra będzie bardzo widoczna na targach E3 w połowie maja. Można spekulować, że pojawią się w końcu jakieś bardziej konkretne szczegóły dot. gry (może w końcu pierwsze screeny albo data premiery?). Poczekamy, zobaczymy.

Zapis rozmowy można znaleźć w Sieci.

Nowa tapeta
autor: Braun
data: 20.03.2002
W Sieci pojawiła się nowa, rewelacyjna tapeta z JC w roli głównej. Można ją znaleźć w pod tym adresem.

Mody: podsumowanie (3)
autor: Jared
data: 24.03.2002
Nowości z bieżącego tygodnia.
Nowe mody:

Sectćr Majic – mod w którym będzie moża się wcielic w agenta MJ12. Mod nie ma jeszcze strony, ale autor założył temat na www.forumplanet.com.
Uaktualnienia na stronach modów:
Sky Ward Fires;
The Nameless;
Disclosure;
Terrorism;
Rifts.
Światła dziennego nie ujrzy już nigdy mod Ordinace.

Kolejna zapowiedź DX2
autor: Braun
data: 28.03.2002
W najnowszym, 31, numerze ZałogiG można znaleźć m.in. zapowiedź Deus Ex 2. Numer na razie jest dostępny tylko dla prenumeratorów, ale nasz specjalny agent zdobył jego adres.

Deus Ex: The Conspiracy
autor: Jared
data: 30.03.2002
I po premierze…
Posiadacze konsol Playstation 2 w USA, od 3 dni mogą już się cieszczyć Deus'em na ekranch telewizorów.
Tutaj jest krótka recenzja, a tutaj wywiad z twórcami konwersji.

Mody: podsumowanie (4)
autor: Jared
data: 6.04.2002
Nowości z 2 ostatnich tygodni.
Nowe mody:
Operation: Machina Counterfeit – z tego czego się dowiedziałem, ma wzorować się na niedoszłym Counterfeit. Mod nie posiada jeszcze strony.
Uaktualnienia na stronach modów:
Skyward Fires;
Special Forces: War on Terrorism – bardzo częste uaktualnienia, warto wpaść, jeden z aktywniej rozwijanych modów;
Crimson Death – spory update;
The Nameless;
NSF;
Deus Ex World;
Inne informacje:
Twórcy multiplayerowego moda Deus Ex World, planują wypuścić demo które zawierać ma m.in. 10 modeli postaci z DX, 3 – 4 tryby gry, trochę nowych przedmiotów i broni.
Wstrzymane zostały prace nad modem DX Prequel.

Kolejna ankieta
autor: Braun
data: 6.04.2002
W związku ze wzrostem ilości nieprawidłowych odpowiedzi w poprzedniej sondzie, przedstawiam

kolejną, dotyczącą amatorskich rozszerzeń do Deusa.

A oto wyniki poprzedniego głosowania:

Czy podoba ci się nowy wygląd strony?

tak – 91 (79.13 %)
nie – 24 (20.87 %)
Suma oddanych głosów: 115.

Przy okazji chciałbym podziękować za pozytywne przyjęcie obecnego layoutu – prace nad nowym rozpoczną się wkrótce :).

The Conspiracy – gorące wrażenia
autor: Braun
data: 8.04.2002
Nadesłał SSSimon:

Miałem dzisiaj okazję grać w DE:TC na PS2! Fajnie przeniesione jest sterowanie z klawiatury na pada – wszystko jest pod ręką, chociaż może nie tak szybko można się dobrać do niektórych rzeczy. Gorzej jest z celowaniem (co myszka, to myszka), ale jeśli celownik zbliżymy do głowy wroga (i jesteśmy blisko niego) to sam się namierzy. Można dzięki temu robić fajne akcje. Kodów nie trzeba wklepywać – jeśli JC je przeczytał wcześniej, to ich użyje. Podobnie z hackowaniem (które zresztą ma nową szatę graficzną). Fajnie dziala force-feedback, gdy obok nas chodzi robot patrolowy. Grałem tylko w pierwszą misję: troszeczkę ją zmieniono (np. UNATCO HQ jest przesunieta bliżej South Dock, tak że od razu po
rozmowie z Paulem znajdujemy się w bazie). Ciekawe że cała wyspa nie jest jednym terenem (jak na PC), ale dzieli sie na 3-4 mniejsze, więc trzeba czekać trochę przy każdym ładowaniu.
Gra zajmuje az 3CD! Intro jest nowe (tzn. ten sam dialog, ale nie jest już na engine gry i wygląda o wiele ładniej). Grafika jakby trochę gorsza (ale wiadomo, że TV ma słabszą rozdzielczość). Jak będę miał okazję to pogram wiecej, żeby zobaczyć co jeszcze zmieniono. Byle do DE2!

Coś ekstra
autor: Braun
data: 9.04.2002
W Stopklatce pojawił się nadesłany przez SSSimona kadr z filmu „15 minut" z R. De Niro. Miejsce jest dobrze nam znane, ale warto zobaczyć jak wygląda bez akceleracji 3D.

Kody dla DX: TC
autor: Braun
data: 13.04.2002
W Internecie pojawiły się już kody ułatwiające grą w Deus Ex w wersji na Playstation 2. Ich listę zamieściłem w kąciku poświęconym konwersji.

Deus Ex Almanach
autor: Nimitz
data: 19.04.2002

Akcja Deusa była zbyt szybka i nie bardzo łapiesz, o co chodzi? A może po prostu chcesz sobie przypomnieć świat gry? Jeśli tak, to wejdź tutaj. Znajdziesz tu swoistą Biblię Deusa. Cała fabuła zapisana na kilku stronach, poprzetykana wywiadami z twórcami i opisami organizacji oraz różnymi ciekawostkami. Oprócz tego są tam jeszcze interesujące szkice i zdjęcia modeli postaci. Ja tam siedziałem dość długo i mam zamiar jeszcze wrócić. Naprawdę warto.

DX – różne
autor: Nimitz
data: 20.04.2002
Jeśli podobała się Wam DxBiblia opisana poniżej to ucieszy Was też wiadomośc, że jest dostępna już trzecia jej część. Poza tym dla entuzjastów Dx – The Conspiracy mam recenzję tej gry zamieszczoną w serwisie Videogames.com. Na koniec jeszcze wspomnę o nowej stronie poświęconej Deusowi: Deusex-online.

Modification Project Talkabout 2, 3
autor: Jared
data: 29.04.2002
Pojawiły się kolejne części dyskusji toczącej się na www.deusex-machina.com, dotyczącej modów.
Modification Project Talkabout 2 – dyskusja dotyczyła modów: Crimson Death, The Cassandra Project, Warzone, DX Vampire, The Nameless Mod, Disclosure i Redsun 2020.
Modification Project Talkabout 3 – dyskusja dotyczyła: Warzone, DX Vampire, Disclosure, Redsun 2020, The Co-Op Project and The Cabal of Technophiles.

Nie samą pracą żyje człowiek…
autor: Braun
data: 4.05.2002
Zajrzyjcie na stronę Ion Storm – zespół zamiast ślęczeć nad Deus Ex 2 postanowił spróbować swoich sił w innej dziedzinie. Rezultaty można obejrzeć na ich stronie.

Moim skromnym zdaniem tworzenie gier idzie im jednak lepiej ;).

Alternative Fire
autor: Nimitz
data: 11.05.2002
Pojawił się nowy mod o nazwie Alternative Fire. Piszę o nim, bo wydał mi się dość ciekawy. Sam jeszcze go nie testowałem, ale autor mówił o dodaniu trybu alternatywnego strzału do broni, oraz kilku nowych zabawek, np. zdalnie sterowanych robotów. Mod zawiera narzędzie, które podmienia klasyczne przedmioty z trybu SP na te nowe. Można to wszystko ściągnąć stąd.

Status: oficjalny
autor: Braun
data: 12.05.2002
Jak pewnie zauważyli nasi uważni czytelnicy, w tytule strony pojawił się przymiotnik „oficjalna". Nie oznacza to co prawda, że od dziś nasz zespół będzie otrzymywał pensje o jakich nie śniło się twórcom ustawy kominowej, ale nawiązaliśmy kontakt z polskim dystrybutorem DX, firmą IM Group. Co z tej współpracy wyniknie, okaże się za jakiś czas.

Mini mod
autor: Jared
data: 13.05.2002
Jon Steadman stworzył małego mod'a który zawiera modyfikacje broni m.in. miotacza. Można go ściągnąć pod tym adresem.

DX: the Conspiracy – oceny
autor: Jared
data: 13.05.2002
Oto jak oceniano Deus Ex: The Conspiracy w Stanach:
Recenzja na ComputerandVideoGames.com; Ocena 8/10.
Recenzja na Deadfool.com; Ocena: 10/10.
Recenzja na Electronic Playground,; Ocena: 8/10.
Recenzja na Game Over Online; Ocena: 83/100 %.

Invisible War
autor: Braun
data: 15.05.2002
Taki właśnie tytuł nosić będzie druga część Deus Ex! Eidos przedstawił właśnie gry, które doczekają się swojej prezentacji na targach E3. Targi już wkróce – będziemy informować o wszystkich ujawnionych szczegółach dotyczących DX2.

BOMBA!
autor: Braun
data: 19.05.2002
NARESZCIE! Pierwsze screeny z Deus Ex 2! Co prawda z wersji na X-Boxa i tylko 2, ale czekaliśmy na to tyle czasu, że chyba nie tylko ja jestem bliski ekstazy :). Obrazki nie są za duże, ale i tak widać na nich wielką dbałość o szczegóły i wysoką jakość modeli (nr2).

Link: http://areaxbox.de/ (na dole strony).

Nowa Bomba
autor: Nimitz
data: 19.05.2002
Czeski serwis Tiscali ma w swoich zasobach sześć nowych screenów Dx2.
Na jednym z nich widać interfejs, który według mnie wygląda lepiej od poprzedniego…

Polska wersja językowa
autor: Braun
data: 21.05.2002
Odkąd zacząłem prowadzić stronę, w mailach dwa pytania powracają często i regularnie: jak wejść do łodzi po skończeniu pierwszej misji i czy istnieje polska wersja gry. Odpowiedź na drugie jest negatywna, ale może się to zmienić. Nad tłumaczeniem pracuje obecnie fan gry, Lord Prymus. Prace przebiegają sprawnie, ale potrzebna jest mu pomoc osoby, która miała do czynienia z UnrealED. Tak więc jeśli ktoś wie coś o strukturze plików w grach na silniku Unreala i UT, może pomóc w projekcie. Zgłoszenia proszę składać na forum dyskusyjnym.

Dx w kinie
autor: Nimitz
data: 21.05.2002
Niedawno chodząc po forum PlanetDeusEx trafiłem na informację, jakoby miano sfilmować Deusa. Okazuje się, że naprawdę może do tego dojść. Trochę więcej tutaj.

Wiadomość jest niesamowita – mam nadzieję, że DX przełamie złą passę nieudanych ekranizacji gier…[Braun]

Nowe strony
autor: Braun
data: 22.05.2002
Oficjalna strona Ion Storm doczekała się redesignu. Poza zmianą wyglądu można też zauważyć link do www.deusex2.com. Niestety, strona DX 2 jeszcze nie nie zawiera nic nowego, ale wkrótce pewnie nastąpi aktualizacja.

Dx2 stuff – coraz więcej
autor: Nimitz
data: 22.05.2002
Ostatnio dość głośno zrobiło się na temat Deus Ex II: Invisible War. Serwis Blue's News zamieścił sporo informacji na ten temat:
– Fakty
– Zapowiedź Ion Stormu
– Screeny z PC
– Screeny z X – Boxa
To tyle. Teraz tylko czekamy na więcej

Maraton Dx2 – ciąg dalszy nastąpił
autor: Nimitz
data: 23.05.2002
GameSpy znów stanął na wysokości zadania i zamieścił szeroką publikację na temat Dx2. Zawiera ona informacje o fabule, stronie technicznej i nowych rozwiązaniach w grze.

http://www.deusex2.com
autor: Braun
data: 23.05.2002
SZALEŃSTWO! Oficjalna strona DX 2 jest już nie tylko online, ale też zawiera nową, adekwatną do nazwy treść. Zapraszam! Na stronie jest miejsce na trailer – póki co jeszcze go nie ma, ale….

DeusEx2.com

Film Dx – czekamy
autor: Nimitz
data: 23.05.2002
Film Deus Ex nie jest już pogłoską.
Yahoo w swoim raporcie opartym na oświadczeniu Columbia Pictures informuje, że producentem będzie Laura Ziskin (patrz: Spider Man), a scenariusz napisze Greg Pruss (patrz: Aliens 3). Ale się ruszyło w scenie Deus Ex!

Zapowiedzi – bez wytchnienia
autor: Nimitz
data: 23.05.2002
Już kolejna zapowiedź. Tym razem Ferrago. Opisywanie zawartości tekstu traci sens. Można go przeczytać tu.

Film DX – oficjalnie potwierdzone!
autor: Jared
data: 25.05.2002
Na stronie Eidos'u wydawcy gry DX, znalazła się ta informacja, oficjalnie potwierdzająca że film DX powstanie.

Na TO czekaliśmy
autor: Braun
data: 25.05.2002
Na oficjalnej stronie DX2 zostały zamieszczone zupełnie nowe screeny z gry. Co ciekawe, jakością biją na głowę to, co pokazano do tej pory w związku z targami E3. O ile po obejrzeniu pierwszych zdjęć niektórzy mieli mieszane uczucia, teraz można odetchnąć z ulgą: DX2 będzie piękny.

SkyWard Fires – zapowiedź
autor: Jared
data: 27.05.2002
Tak, tak – wiem że teraz „na topie" są zapowiedzi DX2. Ale mimo wszystko przygotowałem tekst o powstającym modzie SkyWard Fires.

Dx2 na E3
autor: Nimitz
data: 27.05.2002
Oto są linki do dwóch artykułów o Deusie 2 na targach E3:
– numer jeden
– numer dwa

Forum
autor: Braun
data: 28.05.2002
Zapraszam na nasze forum dyskusyjne – ostatnio bardzo nabrało rumieńców :).

Nowy dział na stronie
autor: Braun
data: 29.05.2002
Dodałem dziś nową podstronę, na której znajdują się *wszystkie* opublikowane dotąd zrzuty ekranowe z Deus Ex 2. Jeśli ktoś ich jeszcze nie widział, bądź chce raz jeszcze nacieszyć nimi oczy, zapraszam do galerii DX2.

Znowu Dx2
autor: Nimitz
data: 29.05.2002

Na HomeLan Fed znalazła się nowa zapowiedź Deusa 2. Tym razem jest tam jeszcze trochę nowości i ciekawostek. Z kolei RPGDot zrobił listę gier nagrodzonych na E3. Deus Ex 2 został najlepszym erpegiem Science-Fiction…

Wywiad
autor: Jared
data: 30.05.2002
Na serwisie Computer and Video Games, pojawił się ten wywiad z producentem ISA – Mike'em Orenich.
Temat: oczywiście DX2;).

Trailer DX2 z E3
autor: Jared
data: 1.06.2002
Jest już do ściągnięcia film o DX, który był prezentowany na targach E3. Kliknij tutaj lub tutaj, aby go ściągnać.

Disclosure #2
autor: Nimitz
data: 1.06.2002
Face zapowiedział pojawienie się drugiego dema moda Disclosure. Pod tym adresem można znaleźć screeny z tegoż demka.

Filmik z DX2
autor: Braun
data: 4.06.2002
Słynny już film z prezentacji DX2 na targach E3 jest już dostępny lokalnie. Zapraszam, jest na co popatrzeć.

dxediting.com strikes back!
autor: Jared
data: 12.06.2002
Po kilku miesiącach serwis DX Editing powraca! Przypomnę że jest poświecony w 100% edycji leveli w DX. Na stronie jest mnóstwo tutoriali tak dla poczatkujących jak i zaawansowanych.

Return of the Dx2
autor: Nimitz
data: 12.06.2002
Po chwili ciszy, GameSpot zamieścił nowy wywiad z Harveyem Smithem. Oczywiście na temat Deus Ex 2: Invisible War.
Zainteresowanych zapraszam tędy.

Skończone mody?
autor: Braun
data: 15.06.2002
Znajomy podesłał mi ten link. Polecam – sam bardzo się zdziwiłem po zobaczeniu tej strony….

Spiderman
autor: Braun
data: 20.06.2002
Ostatnio miałem okazję obejrzeć Spidermana. W ciągu pierwszych trzech dni film zarobił w USA więcej niż nowe Gwiezdne Wojny. Moja opinia? Żadnych niespodzianek w fabule i n-ty raz powielone schematy (zresztą może to nie jest wada – w końcu to ekranizacja komiksu i trudno było się spodziewać jakiegoś przełomu :)). Oczywiście nie mogło się obyć bez wątku miłosnego, który u mnie wywołał wysypkę…
Efekty specjalne miłe dla oka, ale to dziś standard. Na pochwałę zasługują naprawdę rewelacyjne zdjęcia – sceny gdy Spiderman szaleje między wieżowcami na swojej pajęczynie są genialne. Mimo to nie uważam żeby film szczególnie się wyróżniał. Może dlatego, że nie mam już 12 lat i nudzą mnie kukiełki?

Producentka Spidermana, Laura Ziskin, będzie reżyserować film pt. Deus Ex.

Mod Zodiac – cześć 1
autor: Jared
data: 26.06.2002
Pod tym adresem można sciągnąć pierwszy level z moda Zodiac. Pliczek waży prawie 20 mb.

Nowości z Redsun 2020
autor: Braun
data: 27.06.2002
Na stronie moda Redsun pojawiło się ostatnio 20 nowych screenów. Są zdecydowanie warte uwagi.

PS. Wbrew dacie widniejącej na w/w stronie zdjęcia SĄ nowe.

Sonda
autor: Braun
data: 1.07.2002
Po długim (zbyt długim) okresie przedstawiam nową sondę.

Tym razem dotyczy Waszych oczekiwań co do DX2, rozbudzonych licznie ostatnio publikowanymi materiałami o grze.

Wyniki poprzedniego głosowania są do obejrzenia w archiwum. Myślę że będą one dla Jareda zachętą do wytężenia się przy pracy nad pisaniem tekstów o modach ;).

Hotel Carone
autor: Jared
data: 2.07.2002
Hotel Carone misja SP do Deus Ex, o której pisałem juz w jednym ze wcześniejszych news'ów została ukończona. Można ściągnąć ja tutaj.

Disclosure: nowości
autor: Braun
data: 12.07.2002

Fanów Face'a ucieszy wiadomość, że zapowiedział on drugie demo moda Disclosure – ma pojawić się w sierpniu. Na stronie moda pojawiły się też nowe screenshoty.

Happy birthday!
autor: Braun
data: 18.07.2002
Niesamowite, ale największy (najlepszy?) na świecie serwis o Deus Ex ma już 4 lata! PlanetDeusEx istnieje od 14 lipca 1998 roku. Życzenia można złożyć w stosownym wątku na ich forum :).

Resident Evil
autor: Jared
data: 21.07.2002
Niejaki Demoman ma zamiar zabrać się za stworzenie moda w klimatach gier z serii Resident Evil.

Paladin X demo
autor: Jared
data: 21.07.2002
Demo moda Paladin X zostanie ukończone w ciągu kilku dni (pozostały do zrobienia jeszcze dialogi). Demo będzie zawierać pierwszy z przewidywanych sześciu leveli.

Cassandra
autor: Braun
data: 25.07.2002
Moi ulubieńcy zamieścili na swojej stronie krótką wiadomość. Odwiedźcie ich.

Hotel Carone
autor: Nimitz
data: 25.07.2002
Mod Hotel Carone jest jednym z ciekawszych rozszerzeń Deusa, na które czekamy. O tym, jak go widzą inni można poczytać tu. Jakby nie było, opinie zbiera pochlebne…

Dx2 wywiad
autor: Nimitz
data: 26.07.2002
Już kolejny raz pojawił się wywiad z twórcami Dx2. Tym razem hostowany przez belgijski serwis BGN ujawnia trochę więcej informacji na temat gry. Dodatkowo na stronie z wywiadem można znaleźć kilka ciekawych screenów.

Hotel Carone 1.1
autor: Jared
data: 31.07.2002
Tutaj można ściągnąć Hotel Carone, wersję 1.1 – rewelacyjnej misji do Deus Ex. Poprawionych zostały błędy oraz ‚kilka innych rzeczy'.

Welcome aboard!
autor: Braun
data: 4.08.2002
Do zespołu redagującego stronę dołączyła kolejna osoba: Zapanbrat, wcześniej znany (choćby z

naszego forum) jako DeusExMachina. Tryska entuzjazmem, co pewnie przełoży się na wzrost ilości nowych materiałów na stronie. Mamy w zanadrzu kilka nowości, tak więc bądźcie czujni!

Dx2 Film
autor: Nimitz
data: 6.08.2002
Na czeskim serwisie Bonusweb hostuje się filmik prezentujący grę Deus Ex II: Invisible War. Jednak, aby go ściągnąć, trzeba płacić. Na szczęście udostępniono screeny z tego materiału. Można je obejrzeć tu. Mimo marnej jakości, jest co oglądać.

Hostowana Strona
autor: Zapanbrat
data: 8.08.2002
Na PlanetDeusEx pojawiła się kolejna hostowana przez nich fanowska strona. Stanowi cenne źródło informacji dla ludzi tworzących mody. Zawiera między innymi: tekstury, modele i skiny stworzone przez autora. Jej nazwa to „Endemia" a znajdziecie ją tutaj.

The Cassandra Project
autor: Jared
data: 11.08.2002
Na stronie ulubionego moda Brauna: The Cassandra Project został opublikowanych 10 nowych screenów. Widać na nich dwie, nowe bronie. Całość można zobaczyć tutaj. Zrzuty są naprawdę dobre, warto je obejrzeć.

Nowe Screeny
autor: Zapanbrat
data: 11.08.2002
Autorzy moda Old Habits Never Die zamieścili na stronie garść świeżych screenshotów, nie są one najlepszej jakości, ale są jedynym wizualnym zwiastunem tegoż moda.

Personalia c.d.
autor: Braun
data: 14.08.2002
Zmiany personalne ostatnio nabrały tempa – wkrótce po Zapanbracie do naszego zespołu dołączyła kolejna osoba – Copniack. Redakcja osiągnęła okrągłą liczbę członków, co zakończy na jakiś czas wszelkie zmiany.
Tymczasem ze zdwojoną energią zabieramy się do pracy. Jeszcze w tym tygodniu będziemy mieli dla Was coś **specjalnego**.

Paladin X
autor: Jared
data: 14.08.2002
W najbliższy piątek twórcy moda Paladin X wypuszczą jego demo. Struktura poziomów jest już gotowa, do ukończenia pozostały jeszcze m.in dialogi. Gdy tylko demo się ukaze poinformujemy was o tym.

Kolejny zgon.
autor: Zapanbrat

data: 14.08.2002
Phoenix, od dawna zajmujący się tworzeniem moda Deus Ex World poddał się, obwiniając o śmierć swojego projektu, głównego grafika. Proszę o pięć minut ciszy.

Disclosure – wywiad
autor: Copniack
data: 14.08.2002
Tutaj można przeczytać wywiad z twórcami moda Disclosure. Na stronie garść faktów na temat tegoż moda i plany twórców co do… Deus ex 2. Mniam.;-)

Co – Op Project
autor: Nimitz
data: 15.08.2002
Marzy Ci się skoordynowana akcja przeciw terrorystom? Teraz razem z kolegami możesz ją przeprowadzić dzięki becie moda Co – Op Project. Umożliwia on współpracę graczy przy przechodzeniu misji z podstawowj wersji gry. Oto strona moda. Sam plik można ściągnąć stąd. Niestety nie zawiera on żadnego dokumentu readme. Do uruchomienia go potrzebny jest Dx ModLoader.

Mody
autor: Nimitz
data: 16.08.2002
Dwa mod-projekty zgłosiły chęć zatrudnienia pomocników. Mod Unatco Born potrzebuje dwóch doświadczonych mapperów (kontakt: Fender2001), a The Nameless Mod (TNM) potrzebuje dźwiękowca do tworzenia nowych dźwęków i obróbki jakościowej istniejących plików…

Nowy artykuł
autor: Braun
data: 18.08.2002
Tak jak zapowiadałem ostatnio, mamy dla Was coś specjalnego: tłumaczenie pierwszej części Deus Ex Continuity Bible! Przypominam że jest to kompendium wiedzy o świecie, w którym toczy się gra. Zawiera streszczenie scenariusza, dokładną charakterystykę bohaterów i mnóstwo ciekawostek. Pracujemy teraz nad pozostałymi dwiema częściami.

[PS. Jeśli ktoś myśli że solucja nigdy nie zostanie skończona, jest w błędzie :)].

Old Habits Never Die
autor: Nimitz
data: 20.08.2002
Mod OHND potrzebuje załogi. Zainteresowanych odsyłam do Tanasziego.

Zmieniła się też lokalizacja oficjalnego forum OHND, teraz jest ono hostowane przez Pangean Software, twórców innego moda osadzonego w świecie System Shocka.

Penumbra
autor: Zapanbrat
data: 23.08.2002
Amator moddingu Solidus Snake informuje o rozpoczęciu prac nad niedawno porzuconym projektem

moda „Penumbra", rozgrywającego się w klimacie anime „Trigun". Poszukuje również osób gotowych razem z nim dokończyć moda.

Nowe screenshoty DX2
autor: Copniack
data: 24.08.2002
Na oficjalnej stronie DX2 pojawiły się nowe screenshoty tej gry. Wyglądają bardzo obiecująco, nie powiem – ale patrząc na efekty świetlne łatwo się domyślić, że wymaganie DX2 będą ogromne…

Forum
autor: Braun
data: 28.08.2002
Nethit, do wczoraj hostujacy nasze forum, zrobił nam brzydki numer: WSZYSTKIE posty zniknęły :(. Z tego powodu wkrótce rusza nowe forum: bogatasze w możliwości, przyjemniejsze dla oka, szybsze i na własnym serwerze. Zapraszamy jeszcze w tym tygodniu.

Forum wraca
autor: Braun
data: 30.08.2002
Nowe forum już jest gotowe i czeka na burzliwe dyskusje. Jest w fazie rozruchu, więc jeśli traficie na błąd lub będziecie mieć inne uwagi na jego temat, piszcie. Warto ten adres dodać do Ulubionych: http://deusex.gry-online.pl/forum.html

Demo moda Paladin X
autor: Zapanbrat
data: 31.08.2002
Demo moda Paladin X ciągle zmieniane i dopracowywane, zostało wreszcie udostępnione przez autora. Można je ściągnąć tutaj. Jest to pierwsza plansza, pierwszego rozdziału tej opowieści. Autor sam podkreśla, że jest to demo w wersji „beta" i że w końcowej formie nieco się zmieni (brakuje m.in. dialogów).

Dokończona solucja
autor: Copniack
data: 31.08.2002
Na naszej stronie pojawiła się wreszcie całość solucji. Mogę Wam tylko obłudnie życzyć, abyście nie musieli z niej korzystać:
http://deusex.gry-online.pl/htm/d1-walk1.php

Boty do MP
autor: Zapanbrat
data: 2.09.2002
Ktoś wreszcie poszedł po rozum do głowy i stworzył boty do multiplayera w Deus Exie. Tym kimś jest DarkStalkeR. Po przerwie wrócił on do pracy nad tym projektem. Co ciekawe autor twierdzi, że zaimplementował swoim botom sztuczną inteligencję. Jest to wersja beta, ale naprawdę warto ją sprawdzić. Naciśnijcie na ten link żeby go ściągnąć.

Unatco Born screenshots
autor: Copniack

data: 2.09.2002
Na stronie moda Unatco Born pojawiły się niedawno dwa nowe screenshoty.

Notka o DX2
autor: Copniack
data: 6.09.2002
Na stronie gamerCastle pojawiła się notka informacyjna na temat Deus Ex 2. W zasadzie nie ma tam nowych informacji, ale jeśli jeszcze nic nie wiesz o tej grze, tutaj znajdziesz większość ciekawostek.

Fabuła OHND
autor: Copniack
data: 6.09.2002
Na stronie moda OHND znalazł się opis jego fabuły. Aby go przeczytać, naciśnij ten link. Naprawdę warto!

Zodiac
autor: Zapanbrat
data: 6.09.2002
Prace nad modem „Zodiac" idą ku dobremu. Mówi się, że ostatnia część wyjdzie na początku 2003 roku. Dużo na temat Zodiaka na jego oficjalnej stronie.

Dx 2
autor: Nimitz
data: 7.09.2002
Pojawil sie reportaż z konwentu growego w Leipzig. Nie zapomniano na nim o Dx2:IW. Niewiele tam informacji, ale przeczytać można: tu.

Deus Ex i WinAmp
autor: Nimitz
data: 7.09.2002
W sieci jest dostępny program o nazwie DeusAMP. Pozwala on kontrolować WinAmpa jednocześnie grając w Deus Exa. Mimo świetnej ścieżki dzwiękowej tego ostatniego, według mnie programik jest szalenie przydatny.

Reżyser filmu.
autor: Zapanbrat
data: 8.09.2002
Na stronie Internet Movie Database znajduje się obszerne info o Laurze Ziskin,
która ot tak sobie, zadeklarowała chęć zostania reżyserem filmu opartego na Deus Exie. Jej wcześniejsza kariera obejmuje dział produkcji, napisała także dwa scenariusze, ale nie świadczy to nadal o jej powołaniu do „reżyserki".
Mimo wszystko oto jej kącik na Imdb.

Wrzesień…
autor: Braun
data: 10.09.2002
9 września 2001 roku zamieściłem na stronie wiadomość o odejściu mojego pierwszego współpracownika, Yogiego. Nie wiem czy to przypadek, ale dziś historia się powtarza. Prawie rok

temu dołączył do mnie Jared: pomagał w prowadzeniu strony, dokonał heroicznego dzieła pisząc połowę solucji i wymienił ze mną ładnych parę megabajtów tekstu w mailach.

Po roku odchodzi od naszego zespołu.

Jared, dziękuję za pomoc, krytykę, dyskusje (głównie nie związane z grami :)). Mam nadzieję, że uda Ci się zrealizować swoje plany i że będziesz dobrze wspominał czas poświęcony tej stronie. Trzymaj się!

Praca w Ion Storm
autor: Copniack
data: 13.09.2002
Ion Storm ogłosił, że poszukuje wykwalifikowanych specjalistów do pomocy przy… tworzeniu kolejnej części Thiefa i Deus Exa! Szczegóły poznacie tutaj.

UT2K
autor: Braun
data: 14.09.2002
Pierwsza gra wykorzystująca silnik Unreal Warfare doczekała się oficjalnego dema. Przypominam, że na tym samym silniku graficznym będzie działać też DX2, więc jeśli ktoś chce zobaczyć próbkę jego możliwości (i ma wystarczajaco mocny sprzęt) zapraszam tutaj: www.fileplanet.com, bądź tutaj: www.gry-online.pl

Redsun 2020
autor: Copniack
data: 15.09.2002
Tutaj możesz poczytać o postępach w tworzeniu moda Redsun 2020. Dzisiaj została zamieszczona informacja o intrze (krótki opis) i dialogach w grze. Widać zaangażowanie twórców w tę pracę – zapowiada się więc dobrze…

Nowa mapka do MP
autor: Copniack
data: 15.09.2002
Powstała nowa mapka multiplayerowa. Nazywa się „DXMP Water Treatment", a jej rozmiar to 180 KB. Aby ją ściągnąć, kliknij tutaj.

Pomożecie?
autor: Zapanbrat
data: 16.09.2002
Ekipa „The Nameless Mod" potrzebuje wsparcia. Info znajdziecie na stronie lub pisząc do Trestkona. To co pomożecie?

Głosy w The Bonus Staff
autor: Copniack
data: 16.09.2002
Twórcy „The Nemeless Mode" nie poprzestają na powiększaniu ekipy… Poszukują osób, które chciałyby podkładać głosy w ich projekcie The Bonus Staff! Możesz spróbować swoich sił nagrywając amatorską próbkę i wysyłając ją tu.

Gladiator
autor: Zapanbrat
data: 26.09.2002
Na stronie moda Gladiators pojawiły się dwie nowe mapki multiplayerowe stworzone przez twórców moda. Poszukują oni również współpracowników.

Koniec DX Center
autor: Braun
data: 28.09.2002
Niegdyś jedna z największych na świecie stron o DX, DeusExCenter.com, bez specjalnego rozgłosu zakończyła niedawno swoją działalność. RIP.

Postrzelajmy do siebie
autor: Braun
data: 30.09.2002
Nie da się ukryć, że tryb multiplayer w Deus Ex nie cieszy zbyt wielką popularnością. Tym bardziej zapraszam wszystkich chętnych na nasze forum, gdzie można umówić się na na pojedynek w Sieci. Pierwszy chętny już jest i czeka na przeciwników.

Redsun screenshots
autor: Copniack
data: 2.10.2002
Twórcy moda Redsun 2020 nie próżnują, o czym wyraźnie świadczy często uaktualniania strona. Klikając tutaj, możesz zobaczyć 20 nowych screenshotów. Pisałem, że zapowiada się dobrze, teraz jestem gotów twierdzić, że będzie to rewelacja… Miejmy tylko nadzieję, że premiera nie odbędzie się w 2020 roku.;)

Vortex project
autor: Copniack
data: 2.10.2002
Na horyzoncie pojawiają się pierwsze informacje o nowym modzie „Vortex" w którym gracz wcieli się w agenta pracującego dla organizacji o dziwnej nazwie MI6 (cóż to za skrót? Mission Impossible 6?;)). Twórcy zapowiadają misje obejmujące cały świat (będziemy rozdzielać walczących żołnierzy w Iraku? Ciekaw jestem, co znaczy w tym przypadku wyrażenie „cały swiat"…), nowe bronie, charaktery, umiejętności, wszczepy, tekstury (!)…
A co najciekawsze – będziemy musieli podejmować mnóstwo decyzji co najmniej dwuznacznych moralnie… I ma to wpływać na rozgrywkę! Ja mimo wszystko jestem sceptyczny – autorzy będą musieli wydać coś naprawdę dobrego, przypominam, że wielkimi krokami zbliża się Deus Ex2.
Tutaj znajduje się link do strony moda. Niezbyt obszerna na razie, niestety…

Nowa sonda (nareszcie)
autor: Braun
data: 3.10.2002
Pytanie znowu dotyczy DX 2. Zapraszam do oddawania głosów. Wyniki poprzedniej sondy można znaleźć w archiwum.

Vortex cd.
autor: Copniack
data: 5.10.2002
Dopiero parę dni temu pisałem o modzie zatytułowanym Vortex… A już pojawiły się pierwsze szkice broni. Wyglądają całkiem dobrze i w zasadzie w niczym nie przypominają tych z Deusa. Zapraszam tutaj oraz na stronę moda.

Sztuczna Inteligencja
autor: Zapanbrat
data: 7.10.2002
PC Gamer zamieścił na stronie wywiad z projektantami sztucznych inteligencji w popularnych grach komputerowych. Wśród nich jest Paul Tozour który zajmuje się grą Deus Ex 2: Invisible War. Zajrzyjcie.

Prośba
autor: Braun
data: 11.10.2002
Nie pozwólcie umrzeć Stopklatce: od wiosny obrasta kurzem… Przypominam, że można nadsyłać zrzuty ekranowe, własne tapety czy artworki inspirowane grą. Czekam na odzew.

Pierwszy mod – Arena
autor: Copniack
data: 16.10.2002
Taaa-daaaam! Proszę państwa, proszę o oklaski! Pierwszy skończony mod w historii Deus Exa jest już do ściągnięcia ze strony moda. Nosi tytuł Arena. Autorem modyfikacji jest Hejhujka (dobrze przeczytaliście, to nie wulgaryzm, tylko zagraniczne imię:)).

Akcja dzieje się w 2102 roku. Nano – technologie są już bardzo rozwinięte, ale świat jest jeszcze okrutniejszy niż ten, który znamy z Deusa. Tu nie ma miejsca na miłosierdzie… Musisz walczyć, żeby przetrwać.

Możecie się niedługo spodziewać recenzji tegoż moda.

Pliki – przebudowa
autor: Braun
data: 17.10.2002
Wszyscy którzy próbowali ostatnio pobrać coś z naszej strony mogli mieć (i mieli) duże problemy. Wszystkie strony należące do Federacji GOL przenoszą w tym miesiącu pliki na serwery z kolejkowaniem. Oznacza to dwie rzeczy. Po pierwsze, nasz obecny limit zmniejszył się do 50 MB, dlatego musieliśmy zrezygnować z dużej części plików. Po drugie, trzeba będzie pogodzić się z oczekiwaniem w kolejce na pobranie czegokolwiek. Inna rzecz, że serwery GOLa były ostatnio tak obciążone, iż bez kolejkowania nie dało się ściągnąć praktycznie niczego, więc ta zmiana nie jest do końca zła.

Tymczasem, zapraszam do pobierania. W najbliższym czasie mamy zamiar dodać jeszcze kilka nowych rzeczy; jeśli macie propozycje dotyczące zawartości tego działu, chętnie je poznamy .

Deus Ex: The Prequel
autor: Copniack
data: 19.10.2002
Nie wiem, w jak dużym stopniu powinien to być powód do radości, ale ostatnie newsy piszemy niemalże wyłącznie o modach… No, w każdym razie zapraszam na nowiuteńką stronę moda Deus Ex: The Prequel. Należy zwrócić uwagę na piękną grafikę strony i… eee, no dobra, przyznam się do kryptoreklamy. Design stronki zrobił Braun we własnej osobie – nasz webmaster.:) Zapraszamy!

„Praca" przy Unatco Born
autor: Copniack
data: 22.10.2002
Twórcy moda Unatco Born potrzebują osób chętnych do tworzenia map do ich projektu. Gdyby mapperzy pracowali dostatecznie szybko, premiera moda przewidziana została na grudzień-styczeń. Jeśli chcecie spróbować swoich sił, piszcie do fendera.

Screenshoty DX2
autor: Copniack
data: 22.10.2002
Ion Storm najwidoczniej doszło do wniosku, że ciągłe zaostrzanie apetytu graczom wpłynie korzystnie na sprzedaż ich przyszłej gry. Tutaj możecie obejrzeć kolejne screeny DX2. Niestety prawdopodobnie pochodzą one z wersji na X-Boxa.

Chronos Mod
autor: Copniack
data: 23.10.2002
Wygląda na to, że juz do końca życia będę pisał o modach…
Tym razem będzie to modyfikacja zatytułowana „Chronos." Na cóż, według autorów, będzie pozwalać ich dzieło? Zapowiadanych nowości może i nie jest mnóstwo, ale są wielce interesujące! Będą to między innymi nowe wszczepy, wśród których pojawi się spowolnienie czasu… (czyżby fani Maxa Payne'a?).
Istnieje już wersja beta moda, niedługo pojawią się screenshoty i więcej informacji. Tymczasem zapraszam na stronę moda.

Modele w The Prequel
autor: Copniack
data: 23.10.2002
Krótka informacja – twórcy The Prequel poszukują osób zainteresowanych tworzeniem modeli do ich moda. Piszcie do Oracle SouLa.

Zapraszamy do czytelni…
autor: Copniack
data: 25.10.2002
Pamiętacie „50 dowodów na to, że grasz w Deus Ex-a zbyt dużo"? A chcecie następnych 60? Kliknij tutaj.
Tekst napisał i przysłał nam Michał Wolańczyk. Dzięki!

Deus Diablo
autor: Copniack

data: 25.10.2002
Zapraszam na uaktualnioną stronę Deus Diablo modification… Mod jak każdy inny, pomyślicie? Nic bardziej błędnego! Osadzony jest w klimatach Diablo – co czyni go chyba najbardziej niezwykłym modem ze wszystkich dotąd zapowiadanych. Wystarczy popatrzeć na bronie – łuki, miecze, topory… Możliwe będzie także rzucanie czarów!
Zachęcam do odwiedzenia tej strony – naprawdę warto.

Wkrótce nowa strona TNM
autor: Copniack
data: 25.10.2002
No stronie The Nameless Mode Trestkon przeprasza za brak częstej aktualizacji (praktycznie za całkowity brak aktualizacji;)) i zapewnia, że niedługo pojawi się całkiem nowa strona TNM. Czekamy.

Zmiana
autor: Nimitz
data: 30.10.2002
Adres strony www moda Vortex zmienił się na http://www.projectvortex.tk/.

Update
autor: Nimitz
data: 30.10.2002
Zawartość strony moda Target Sighted została poszerzona o nowe bronie i obrazki klas postaci. Warto wejść, bardzo ciekawe materiały.

Tekst niesponsorowany
autor: Braun
data: 30.10.2002
W nowym TSie opublikowano półstronnicową zapowiedź Deus Ex 2. Poza tym co już wiemy, podano m.in. datę premiery. Jednak należy się do nich odnosić dość sceptycznie, ponieważ sami autorzy DX2 skrzętnie unikają wypowiedzi na ten temat i podana w tekście data (wiosna 2003) wcale nie musi okazać się prawdziwa. Prognoza: 4 gwiazdki na 5.

Gra pojawia się też w „termometrze emocji", pokazującym najbardziej oczekiwane przez redakcję gry. Być może w innych pismach DX2 wcale by się nie znalazł w takim zestawieniu, ale druga pozycja to stanowczo za mało :).

deusex
autor: Nimitz
data: 31.10.2002
Panie i panowie, powstał kanał ircowy #deusex. Utrzymuje się on na polnecie (serwer: ircnet.pl, nie mylić z irc.pl). W sobotę, 16 listopada o godz. 22:00 odbędzie się tam spotkanie fanów gry. Koordynatorem „akcji" jestem ja. Jakiekolwiek pytania prosze więc słać do mnie. Więcej informacji na forum.

Przepraszamy za usterki
autor: Braun
data: 3.11.2002

Dziś, z jeszcze nie ustalonych przyczyn, nastąpiła awaria naszego forum dyskusyjnego. Błyskawicznie powołany jednoosobowy zespół wykwalifikowanych specjalistów pilnie pracuje nad usunięciem problemu. Forum powinno być znowu online w niedzielę lub poniedziałek.

Tymczasem zapraszamy na nasz kanał na IRCu (#deusex na serwerze ircnet.pl).

Usterki – ciąg dalszy.
autor: Nimitz
data: 4.11.2002
Usterki pojawiły się też na kanale #deusex. Wystąpiły z winy serwera. Użytkownicy nie mają na to wpływu. Kanał wprawdzie jest dostępny, ale zachowuje się jakby był niezarejestrowany: po prostu nie ma bota. Wchodzić i rozmawiać można – jedynie opem będzie zawsze przypadkowa osoba. O naprawieniu usterek powiadomię newsem.

Jest ok
autor: Nimitz
data: 4.11.2002
Kanał #deusex jest już całkowicie sprawny.

Jest DOBRZE
autor: Braun
data: 4.11.2002
Forum też działa :).

Muzyk
autor: Nimitz
data: 7.11.2002
Twórca modu Disclosure, szeroko znany Face zgłosił zapotrzebowanie na muzyka po odejściu poprzedniego, Johna Dicksona aka Isamu.

Full service
autor: Nimitz
data: 9.11.2002
Kanał #deusex ma już swoją stronę. http://www.kanal-deus-ex.prv.pl oto jej adres.

Prequel Mod
autor: Nimitz
data: 10.11.2002
The Prequel Mod jako kolejny już potrzebuje pomocy obsadowej. Oto kontakt.

Odkurzone przeboje
autor: Braun
data: 11.11.2002
Nieco odświeżyłem nasz dział ‚pliki'. Deus Ex SDK zastąpiłem jego najnowszą wersją i ponownie udostępniłem utwór Nycbar.mp3, utwór który powstał na potrzeby gry, ale ostatecznie nie znalazł się na płycie.

DxBible pt. 2
autor: Nimitz
data: 12.11.2002
Druga część Deus Ex Continuity Bible jest już dostępna na stronie. Opisano w niej sytuację na świecie, szczególną uwagę zwracając na ważniejze kraje, oraz na problemy ludności zamieszkującej cyberpunkowy świat roku 2030. Tłumaczenie części 3. w toku.

Pomocy!
autor: Copniack
data: 16.11.2002
Jako że trzy newsy dotyczą tego samego tematu, zamieszczam razem krótkie informacje, raczej dla ciekawostki:

– Unatco Born dramatycznie potrzebuje osób do pomocy. Kontakt – fender
– Chronos mod szuka pomocy przy pracy nad kodem. Oto kontakt.
– Zespół DX2 także potrzebuje pomocy! Znowu! Jeśli ktoś jest zainteresowny, na wszelki wypadek podaję link.

Moje przemyślenie – co tu się dzieje???:)

Spotkanie na #deusex
autor: Nimitz
data: 17.11.2002
Termin spotkania został przesunięty na 26 listopada. Powód: potrzeba trochę więcej czasu na organizację. Mimo to, na kanale cały czas toczą się dyskusje.

C-P demo!
autor: Braun
data: 23.11.2002
Na stronie moda Cassandra Project pojawiła się aktualizacja. Narcissus Entity zapowiada wydanie dema CP. Co w nim będzie, sprawdzcie sami. Myślę że warto poczekać.

Oni nie są tacy, jak inni.

Nowa strona w społeczności
autor: Braun
data: 24.11.2002
Znany bywalcom naszego forum Da_Terminator uruchomił dziś nową stronę poświęconą Deusowi: DeusEx-Online. Serwis ma być, obok DeusEx.org i PlanetDeusEx, największym źródłem informacji o DX, DX2, trybie multiplayer i modach. Życzymy powodzenia i czekamy na aktualizacje.

DXMP TS promo
autor: Braun
data: 26.11.2002
Ponieważ już od bardzo (BARDZO) dawna nie pojawiła się na stronie nowa tapeta, postanowiłem wziąć sprawy we własne ręce. Promocyjną tapetę dla formującego się właśnie przy stronie klanu Deus Ex multiplayer można pobrać w wersji dla większej i mniejszej rozdzielczości.

Zainteresowanych klanem zapraszam na forum. Tam też można zamieszczać swoje przemyślenia, krytyczne uwagi i głębokie refleksje nt. w/w grafiki.

Nowa sonda
autor: Braun
data: 2.12.2002
Tym razem pytania są dość ostre (wszelkie pretensje proszę słać do Nimitza :)). Z niecierpliwością czekam na wyniki.
Rezultaty poprzedniej sondy są moim zdaniem dość dobre: cieszę się, że większość Was stawia na scenariusz i fabułę, a nie krwawą jatkę.

Trigun
autor: Copniack
data: 8.12.2002
Zapraszam na stronę moda Trigun. Nie lubię pisać nieprzychylnych notek, tym razem jednak muszę – brzydki layout (rozumiem, że dopiero zaczynają, ale wypadałoby się przygotować jakoś), mało informacji, i najważniejsze – info, że prace nad modem jeszcze się nie zaczęły. Ruszą w 2003 roku. Oj, panowie, panowie, kiepski moment wybieracie na nowe mody, wszak DX2 nadchodzi…:(

Chyba czegoś zabrakło w tym newsie ;). B.

Disclosure Mission 2
autor: Nimitz
data: 23.12.2002
Na stronie Face'a a zarazem moda Disclosure niedługo będzie dostępna druga część dema moda. Teraz przechodzi ona fazę beta-testów.

Newsy PSDX: 2003

Kolejny wywiad
autor: Braun
data: 4.01.2003
Tym razem serwis Computer and Video Games postanowił przepytać Warrena Spectora. W wywiadzie mało uwagi poświęcono DX, a więcej przyszłości gier, zwłaszcza konsolowych. Nie wiem czy wpłynie to znacząco na kształt Deus Ex 2, ale wyraźnie widać jakie platformy nasz idol uważa za najważniejsze:

If you're a PC gamer looking for something to worry about, it isn't a lack of ideas – it's that those ideas seem more and more to be showing up first on consoles. If you're a dyed in the wool PC diehard, it might be time to think about upgrading your television and picking up an Xbox, a PS2 or a Gamecube. Heck, pick up one of each – that would still cost you WAY less than a state of the art PC! If you don't do that, you're missing out on some great gaming.

Cały tekst jest naprawdę wart uwagi.

Polecam również wątek z komentarzami do wywiadu na forum Planet Deus Ex, głównie ze względu na polskie akcenty.

Chcecie ciekawych newsów? Proszę!
autor: Braun
data: 6.01.2003
Bez zbędnych szczegółów:
link

(podziękowania dla Elm0)

Czy Eminem zagra Dentona?
autor: Braun
data: 9.01.2003
Na różnych forach dyskusyjnych poświęconych DX (w tym na naszym) sporo szumu narobiła wiadomość, że Eminem ma zagrać w ekranizacji gry.

Wszystko zaczęło się od tego, że gdzieś pojawiła się wiadomość o tym, że raper ma wystąpić w JAKIMŚ filmie, w którym pojawiają się bliźniacy i tajni ageci.

Chyba nie tylko moim zdaniem to „nieco" za mało by przesądzać o tym, że Eminem zagra w ekranizacji DX. Ale tak zupełnie na marginesie dodam, że krytycy amerykańscy ponoć naprawdę bardzo chwalą niedawny filmowy debiut pana E :).

Kolejna porcja screenów!
autor: Braun
data: 26.01.2003
Tym razem z Holandii. Moim zdaniem każdy kolejny zestaw jest co raz lepszy. I tym razem nie jest inaczej :). Co prawda nadal rzuca się w oczy brak antyaliasingu na krawędziach, ale np. modelowanie twarzy jest niesamowite.

[Hat tip to Da_Terminator]

Data wydnia DX2
autor: Braun
data: 26.01.2003
Znalazłem coś takiego na Deus-Ex.org:

Some more news from the street is that DX2 is ‚scheduled' to be released on April 15, 2003. But the street isn't always right.

I jeszcze raz o DX2
autor: Braun
data: 26.01.2003
Ostatnio mało się działo na stronie, więc należy się Wam jakaś rekompensata :).

Również na Deus-Ex.org zamieszczono kolejne preview Deus Ex 2. Plik waży 18,5 MB.

UnrealEd 2
autor: Copniack
data: 7.02.2003
Jest dostępna nowsza, stabilniejsza wersja UnrealEditor – rzecz jasna współpracująca z DeusExem. Można ją ściągnąć stąd.
Czekamy na nowe mapy – a nuż trafią się jakieś perełki?;) I pamiętajcie – dzielcie się wrażeniami na naszym forum.

2 lata
autor: Braun
data: 10.02.2003
2 lutego 2001 pojawił się na tej stronie pierwszy news. Szczęśliwie strona działa do tej pory. Mam nadzieję, że uda nam się przetrwać jeszcze trochę. Przetrwać? Chciałem powiedzieć: przejąć kontrolę nad światem!

Wywiad z WS
autor: Copniack
data: 12.02.2003
GameSpy opublikowało kolejny wywiad z Warrenem Spectorem. Tym razem nasz uwielbiony geniusz opowiada o swojej roli w tworzeniu DX2:Invisible War i o tym, dlaczego siedmiolatkowie nie cierpią System Shocka…:)
Przynajmniej to ostatnie jest jakąś nowością…

Kolejny wywiad
autor: Copniack
data: 15.02.2003
Zapraszam do przeczytania kolejnego wywiadu opublikowanego na stronach GameSpy. Tym razem przepytywani są Harvey Smith (kierownik projektu) i Ricardo Bare (główny projektant). Opowiadają o doświadczeniach wyniesionych z pracy nad Deusem i o swojej roli w tworzeniu gry. Polecam.

Znowu screeny
autor: Braun
data: 17.02.2003
I jak zwykle coraz lepsze:
gamespot.com

Zapowiedź Deus Ex 2…
autor: Braun
data: 18.02.2003
… opublikował Gamespy. W zasadzie jest to sprawozdanie z wizyty w siedzibie Ion Storm. Zawiera kilka nowych szczegółów i obrazków z gry (mniam!). Warto przeczytać.
Pewnie zauważyliście, że ostatnio coraz więcej jest nowych materiałów na temat DX2. Moim zdaniem oznacza to jedno: premiera jest blisko :). Niezawodna intuicja (i zapowiedzi z różnych serwisów) podpowiada mi, że doczekamy się jej przed wakacjami.

Komunikat techniczny
autor: Braun

data: 18.02.2003
Poświęciłem nieco czasu na optymalizację kodu strony. Powinna się dzieki temu ładować o 0.02125 sekundy szybciej (w przybliżeniu).
Jeśli coś działa Ľle w starszych wersjach Internet Explorera (5.0 oraz 5.5) napiszcie, pomoże mi to w usunięciu błędów. Problemom z wyświetlaniem serwisu w Operze 6 i Netscape 4 można zaradzić tylko upgrade'm do nowszej wersji (a najlepiej do <reklama>Mozilli</reklama>).

Fan fiction
autor: Copniack
data: 18.02.2003
Bardzo mi miło ogłosić założenie nowego kącika na naszej stronie – fan fiction. Będziemy w nim zamieszczać opowiadania związane z Deusem, dziejące się w świecie gry, opowiadające różne historie związane z najciekawszymi jej postaciami, itp… Na razie jest jedno opowiadanie (mojego autorstwa zresztą;)) – zapraszam do czytania i… do piór! Apelujemy do wszystkich z talentem i zapałem literackim! Piszcie i wszystko, co stworzycie przysyłajcie do mnie… Juz ostrzę sobie ząbki.:)

Dobre opowiadania będziemy, rzecz jasna, publikować.

Wywiad z HS i WS
autor: Copniack
data: 18.02.2003
Ha, znowu wywiad… Ale jaki! Tym razem video. Przepytywani panowie nazywają się Warren Spector i Harvey Smith.;)

Zwyczajowo już – opowiadają o DX2. Tylko tym razem możecie patrzeć na ich twarze i wiedzieć, kiedy kłamią.;) Miejmy nadzieje, że przewidywania Brauna co do bliskości premiery są słuszne…

Wywiad można ściągnąć stąd.

Screenshots – kolejna dawka
autor: Copniack
data: 22.02.2003
Następna porcja screenów. Tym razem na oficjalnej stronie Deus Exa, więc może mieliście okazję obejrzeć je wcześniej…
W każdym razie – genialne przez duże G. No i na pewno warte obejrzenia.:D

Polecam!

Rok 2052 coraz bliżej
autor: Braun
data: 28.02.2003
Na naszym forum rozwija się wątek „Wróżbici", gdzie miłośnicy teorii spiskowych wyszukują podobieństwa między grą, a rzeczywistością. Ucieszy ich z pewnością wiadomość, że niedługo mają zostać wdrożone urządzenia do wykrywania strzałów z broni palnej – takie same, jakie pamiętamy z Hong-Kongu! Więcej informacji można znaleźć na stronach PC Magazine.

[Info: Da_Terminator]

Zapowiedź w PCG
autor: Copniack
data: 4.03.2003
W nowym numerze magazynu PC Gamer opublikowano szerszą zapowiedź Deus Ex: Invisible War. Parę nowych screenschotów, parę nowych słów o fabule(!!)… Pozostaje mi tylko zaprosić… Do Empiku.:(Niestety, u nas PC Gamer chyba troche kosztuje…
Dla cierpliwych link do strony PCG. Po jakimś czasie zapowiedź powinna zostać tam opublikowana…

Zestaw tekstur
autor: Copniack
data: 4.03.2003
BerneyBoy stworzył zestaw tekstur do używania w edytorach gier FPP. Tekstury wzorowane są na stylu klocków Lego…:)
Może ktoś zechce wykorzystać w Deusie? Zapraszam tutaj.

Dx2:IW
autor: Nimitz
data: 13.03.2003
Nowa zapowiedź. Wprawdzie na serwisie Gdxbox, ale jako że traktuje o Deusie2, nas też dotyczy. Oto link.

ŚGK
autor: Nimitz
data: 13.03.2003
W najnowszym numerze magazynu „Świat Gier Komputerowych" jest zapowiedź Deus Ex2: Invisible War. Jest warta uwagi nie dlatego, że zawiera dużo nowych informacji (bo tak nie jest), ale dlatego, że coraz częstsze wzmianki o tym tytule w prasie mogą świadczyć o zbliżającym się dużymi krokami terminie premiery gry…

„Małe" notatki
autor: Nimitz
data: 16.03.2003
Potrzebujesz cytatu z gry, ale dokładnie nie pamiętasz tekstu? Tutaj systematycznie powstaje zapis wszystkich dialogów z gry.

Dx2…
autor: Nimitz
data: 20.03.2003
No i znowu. Kolejne screeny z Dx2 wypłynęły do sieci. Serwis Tiscali udostępnił nową porcję materiałów. Jest na co popatrzeć…

Muzyka z Redsun 2020
autor: Copniack
data: 22.03.2003
Redsun to mod, o którym było chyba najgłośniej. Autorzy co rusz informowali o aktualizacjach strony, dodatkach – zmuszając nas tym samym do ciągłego pisania newsów na ich temat. Potem na jakiś czas ucichło.

Teraz spieszę donieść o nowej aktualizacji strony – tym razem można posłuchać muzyki z gry. Zapraszam.

Wywiad
autor: Copniack
data: 22.03.2003
Jeszcze jeden wywiad z twórcami gry nt. DX:Invisible War… Który to już? Dziesiąty? I kiedy wreszcie fani zaczną skandować chórem – My chcemy grę!!!!???:)
W każdym razie polecam.

Nowa sonda
autor: Nimitz
data: 1.04.2003
I oto pojawiła się nowa sonda. Jest to sonda jednodniowa, więc czasu na oddanie głosu jest mało…

[Godzina 15.15: Nimitz i Gunther idą równo. Nie pozwólcie by ten zakuty łeb odebrał rolę życia Nimitzowi!

B.]

Sonda
autor: Nimitz
data: 2.04.2003
Z poprzedniej sondy wynika, że wybranką JC zostanie Shannon. Jeśli ten jest bigamistą, pokocha też mnie i Gunthera (!). Anna Navarre została na szarym końcu ze swoim jednym głosem. Od dzisiaj można już głosować w nowej sondzie. Tym razem jak najbardziej poważnej

Screeny
autor: Nimitz
data: 3.04.2003
Kolejne screeny z Deus Ex'a 2 są do obejrzenia. Wyglądają bardzo ładnie (może oprócz delikatnej sterylności) i jest na czym zawiesić oko. Niestety, coraz bardziej utwierdzają w przekonaniu o dużych wymaganiach sprzętowych Dx2… Zresztą oceńcie sami.

Deus Ex: The Movie
autor: Nimitz
data: 3.04.2003
Dla zainteresowanych filmem Dx (czyli w praktyce pewnie dla wszystkich): pojawił się wywiad z Gregiem Prussem, scenarzystą filmu. Zawiera on trochę interesujących informacji (np że film będzie bardziej mroczny od gry, ale to już wiedziano od jakiegoś czasu). Napewno jest wart przeczytania, chociażby po to, aby się dowiedzieć, jakie pomysły ma scenarzysta w związku z koniecznością ‚upchania' 45 godzinnej fabuły gry w 2 godzinną fabułę filmu.

Nowe opowiadanie!
autor: Copniack
data: 6.04.2003
W naszym serwisie pojawiło się kolejne opowiadanie z serii „Copniack poleca…" Autorem historii

jest Ded. Miłej lektury!:)
Acha, korzystając z okazji chciałbym jeszcze raz zachęcić wszystkich do nadysłania własnych tekstów.;D

Więcej screenshotów…
autor: Copniack
data: 13.04.2003
I jeszcze raz, mnoga, mnoga, mnoga raz… Jak śpiewał pewien wybitny poeta rosyjski o zdartym nieco głosie. Chyba jeszcze wiele razy do premiery DX2 będziemy mogli przytoczyć jego słowa, bowiem twórcy gry rozdają nowe screeny niczym cukierki wygłodniałym dzieciakom. Zapraszam.

Nowy mod dla… DX:2
autor: Copniack
data: 23.04.2003
Miło mi zapowiedzieć powstawanie… A raczej koncepcję tworzenia… No, nie przesadzajmy… POMYSL stworzenia moda dla DX:2 – Invisible War.:) Panowie chcieli być pierwsi najwidoczniej i już się zapowiedzieli. Zaprosiłbym na ich stronę, ale nie ma tam nic ciekawego, prócz info, że ich mod będzie inspirowany Doomem… Hm, poczekamy, zobaczymy…
Ach, ta dziennikarska precyzja. Oto link.;)

Kolejna gra w świecie Deusa?
autor: Copniack
data: 23.04.2003
Na IGN pojawiły się spekulacje o tworzeniu gry w świecie Deusa… przeznaczonej na PS2! I to konretnie i jedynie na tę platformę, więc nie mówimy tu o premierze drugiego Deusa! Czy to prawda? Hm… Na razie można poczytać…

KKK
autor: Braun
data: 28.04.2003
Przeglądając stronę wydawcy Deus Ex w Polsce, firmy Cenega, znalazłem informację, że gra jest dostępna w serii Kolekcja Klasyki Komputerowej. Cena DX to… 34.90 zł! Jeśli ktoś jakimś dziwnym zrządzeniem losu nie ma jeszcze oryginalnej wersji gry, ma teraz doskonałą okazję by naprawić swój błąd.

Nowy Ion
autor: Braun
data: 29.04.2003
Strona IonStorm doczekała się nowej szaty graficznej. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na nowe logo firmy. Niestety, zawartość merytoryczna nie uległa zmianie i nadal prezentuje się bardzo skromnie.

Invisible War na E3
autor: Braun
data: 9.05.2003
Co prawda największe na świecie targi poświęcone elektronicznej rozrywce (zwanej czasem bardzo niefachowo „grami"), E3, zaczną się dopiero w przyszłym tygodniu, serwis Gamespot przygotował już krótką zapowiedź tego, czym na targach uraczy nas Ion Storm.

Otóż na E3 firma przygotowała grywalne, złożone z 3 etapów demo! Zwiedzimy Seattle oraz bazę arktyczną. Z zapowiedzi dowiadujemy się, że cała gra ma składać się z 36 poziomów; będą one jednak krótsze niż te z pierwszej części gry, mają za to być bardziej interaktywne i wypełnione NPC. Autorzy Invisible War ciągle pracują nad optymalizacją silnika: obecnie gra działa z prędkością 30fps na „high-end PC". Biorąc pod uwagę, że obecnie komputer high-end to 3 GHz, 512 lub więcej MB RAM oraz Radeon 9800, to rzeczywiście dobrze że zajmują się dopieszczaniem kodu…
Zapowiedzi towarzyszą nowe zdjęcia. Można obejrzeć na nich zupełnie nowy interfejs. Szczerze mówiąc, nie nie rzucił mnie na kolana. Zajmuje znaczną część ekranu i bardzo kojarzy mi się z konsolami (ale to nie przypadek, bo gra jest tworzona równolegle na X-Boxa). Na szczęście będzie można redukować jego przezroczystość, tak aby nie zasłaniał akcji. Na pewno nie brakuje mu za to oryginalności.
Zainteresowanych szczegółami odsyłam do źródła. Radzę się spieszyć, ponieważ artykuły w Gamespot szybko trafiają do płatnego archiwum. Czekam też na komentarze na naszym forum dyskusyjnym.

Screeny…
autor: Nimitz
data: 11.05.2003
Niewiele można o tym powiedzieć. Po prostu nowe screeny do DX2. Widać na nich nowy interface.

link

thx to Uptol.

Jeszcze o DX: IW
autor: Braun
data: 14.05.2003
Czyżby miało nie być Deus Ex 2? Wszystko na to wskazuje. Nie, nie stało się nic strasznego – po prostu Ion Storm konsekwentnie zaczyna używać nazwy Deus Ex: Invisible War dla swojego najnowszego produktu. Fakt że producent usunął dwójkę z tytułu, może wskazywać, że planuje stworzenie jeszcze niejednej gry w świecie DX. Chyba nie tylko według mnie byłaby to dobra wiadomość.
Po wejściu na stronę www.deusex2.com zostajemy przekierowani pod adres www.deusex.com. Serwis jest w całości poświęcony Invisible War (zniknęły informacje o pierwszej części gry). Szata graficzna została odświeżona i prezentuje się o wiele bardziej efektownie niż dotychczas. Zapraszam.

Podsumowanie targów
autor: Braun
data: 22.05.2003
Despot, koordynator serwisu PlanetDeusEx opublikował swoje wrażenia z zakończonych niedawno targów E3. Miał okazję grać w wersję demo Deus Ex: Invisible War, więc naprawdę warto przeczytać jego artykuł.

Invisible War wyróżniony
autor: Lord Prymus
data: 24.05.2003
IGN.com nadało wyróżnienia dla najlepszych gier na targach E3. Deus Ex: Invisible War zajął

pierwsze miejsce wśród gier RPG. Ponadto gra często pojawia się w pierwszej trójce także w innych kategoriach. Szczegóły znajdziecie tutaj. Zapraszam.

Rekrut
autor: Braun
data: 25.05.2003
W związku z ostatnim newsem, chciałbym oficjalnie powitać na stronie Lorda Prymusa. Jest on dobrze znany stałym bywalcom naszego forum fanem Deusa. Będzie wspomagał zespół redagujący stronę pisząc newsy i artykuły.
Welcome aboard!

NVidia i Invisible War
autor: Braun
data: 30.05.2003
Na oficjalnej stronie znanej wszystkim firmy zostały zamieszczone nowe screeny z DX: IW. Mam nadzieję, że nie oznacza to, że nowy Deus nie będzie współpracować z Radeonami :).

Dx:IW x2
autor: Nimitz
data: 1.06.2003
Nasz host zamieścił nowy tekst w całości poświęcony kontynuacji poczciwgo Deus Exa. zawiera podsumowanie tego, co wiemy do tej pory, warto go przeczytać.

[hint: see the author]

Zmiana sondy
autor: Nimitz
data: 3.06.2003
Deus Ex okazał się, mimo początkowego braku trybu MP i jego małej popularności w Polsce, bardzo żywotną grą. 36,5% graczy ciągle w niego gra, 20,5% od czasu do czasu, mniej więcej raz na miesiąc, 22,5% rzadziej, a (tylko) 20,5% nie gra w niego w ogóle. Chyba niezły wynik, jak na tak ‚wiekową' grę.

Kolejna sonda jest poświęcona swego czasu bardzo popularnej kwestii, a mianowicie spolszczaniu DX. O ile niedawno dyskutowalismy o amatorskiej polonizacji, dziś czas rozważyć możliwość wydania go przez profesjonalnego wydawcę w naszym języku.

Miłego głosowania.

Kilka adresów…
autor: Copniack
data: 10.06.2003
Po dłuższej przerwie nagłe ożywienie autorów modów. Podaję adresy stron, na których coś się zmieniło i które amatorzy modów powinni koniecznie odwiedzić:
– Deus Ex 2027.
– The Nameless Mod.
I jeszcze adres, z którego można ściągnąć mod Hejhujki. Miłej zabawy!

Sto lat!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
autor: Lord Prymus
data: 26.06.2003
Bodajże 3 dni temu minęła trzecia rocznica wypuszczenia na rynek naszej ukochanej gry! Zważywszy na wiek, Deus trzyma się bardzo dobrze, częściowo dzięki świetnym dodatkom(mnóstwo ciekawych modów, dodatkowe mapy, no i przede wszystkim patch MP), ale główną zasługę przypisać można nieliniowej fabule, świetnej muzyce oraz interakcji z otoczeniem, które wprost zmuszają do powrotu do gry. Miejmy nadzieję, że następca wytrzyma równie długo… WSZYSTKIEGO NAJLEPSZEGO!!!!!!!!!!!!:)

Invisible War w PC Gamer
autor: Copniack
data: 28.06.2003
Info zamieszczam z pewnym opóźnieniem, ale nie szkodzi – i tak zagraniczne czasopisma ukazują się u nas nieco później.
Zatem do kiosków (a raczej Empików…) – choć nie podejrzewam osobiście zbyt wielu rewelacji nt. DX:IW.

Nieco o przyszłości
autor: Copniack
data: 28.06.2003
Ponieważ na stronie mało ostatnio ruchu, postanowiłem upublicznić nieco informacji na temat aktualnych projektów.;)
Niedługo na stronie pojawi się ostatnia, trzecia część Deus Ex Bible – aktualnie pracujemy nad tłumaczeniem. Ta część opisuje szczegółowo najważniejsze postacie z gry. No i wreszcie kompendium wiedzy o Deus Exie będzie kompletne…
A z mojej strony, jaki animator działu fan fiction – obiecuję jeszcze w wakacje nowe opowiadanie w świeżej konwencji. Pomysły chodzą mi po głowie od dawna – pozostało jeszcze je spisać!
I pamiętajcie – czekam także na Wasze opowiadania!

TCP
autor: Braun
data: 3.07.2003
Czekałem na to… 2,5 roku?

Cassandra Project Episode 1

Na stronie znajdziecie linki do pliku – 24 MB.

Nowe filmiki…
autor: Lord Prymus
data: 3.07.2003
…są dostępne tutaj. Jeden zajmuje 31 Mb, a drugi występuje w dwóch wersjach (36 Mb i 11 Mb). Miłego ściągania:)

Kim jest Morgan Everett?
autor: Braun
data: 4.07.2003

Zgodnie z zapowiedzią copniacka, na stronie pojawiło się nowe opowiadanie jego autorstwa. Tym razem nie jest to dziennik, ale coś, moim zdaniem, znacznie ciekawszego. Mam nadzieję, że będę mógł zamieszczać tu więcej takich tekstów.

Zapraszam do lektury.

Jeszcze o Cassandrze
autor: Braun
data: 20.07.2003
Nie tak dawno ukazał się pierwszy epizod moda Cassandra Project. Jeśli ktoś jeszcze nie jest zdecydowany, czy warto się nim zainteresować, zapraszam do przeczytania mojej krótkiej (acz treściwej i niewątpliwie fantastycznej) recenzji.

King Mod
autor: Braun
data: 22.07.2003
Ukazał się nowy mod przeznaczony dla trybu multiplayer. Wprowadza pewne zmiany do tradycyjnego deathamatchu. Plik waży zaledwie 11 kilbajtów i można go pobrać z naszej strony. Wiadomość dostarczył Da_Terminator.

Invisible War = Duke Nukem Forever?
autor: Nimitz
data: 24.07.2003
GamePlanet doniósł, że Dx:IW (zarówno dla Xbox'a jak i PC) ma zsostać wydany w roku 2004, w pierwszym kwartale. Informacja właściwie nie jest w żaden sposób potwierdzona, więc możemy narazie pozostać dobrej myśli. News do przeczytania tutaj. Odszukajcie poniedziałkowe doniesienia.

Sonda
autor: Nimitz
data: 24.07.2003
W ostatniej sondzie pytaliśmy o Wasze zdanie jeśli chodzi o polonizację Dx:IW. 71 osób (41.52%) nie ma nic przeciwko, o ile będzie można też bez problemów dostać wersję angielską, 70 osób (40.94%) chce tego, a 30 osób (17.54%) to zdecydowani przeciwnicy tej koncepcji.
W obecnej sondzie zgłębiamy tajemnicę Waszego pierwszego spotkania z Deusem.
Miłego głosowania.

Nowa Nadzieja
autor: Lord Prymus
data: 25.07.2003
„I hope this isn't true – I have a vaction scheduled for December. Don't believe everything you read :)" – tak brzmi post OneEye_ISA, moderatora strony Ion Storm. Jest to odpowiedź na newsa z GamePlanet (tego o przesunięciu premiery DE:IW na przyszły rok). Może jednak będzie nam dane pograć w Niewidzialną Wojnę jeszcze przed Gwiazdką… Post można przeczytać tutaj.

Weapon Lord (Prymus?
autor: Lord Prymus
data: 27.07.2003

Powstał nowy mod dodający mnóstwo broni do gry dla pojedynczego gracza. Opis dostępny jest w tym miejscu, a sam plik można ściągnąć stąd.

IW, IW, IW…
autor: Nimitz
data: 6.08.2003
Serwis UGO.com opublikował nową zapowiedź Deus Ex'a:Invisible War. Tekst zawiera niemało nowych informacji i jest do przeczytania tutaj.

Forum się rozwija…
autor: Nimitz
data: 9.08.2003
Nasze forum dyskusyjne dorobiło się nowego działu. Jak sama nazwa wskazuje (Multiplayer) traktuje on o graniu w Deusa online. Jest to już drugie podejście do spopularyzowania tego trybu gry wśród DxFanów w Polsce. Poprzednie spełzło na niczym, ale tym razem mamy już pierwsze mecze za sobą i powoli organizuje się coś w rodzaju Ligi… Zapraszamy.

Hardcore DX v. 2.0
autor: Copniack
data: 17.08.2003
Ulpeszona wersja moda Hejhujki jest do ściągnięcia tutaj. Zmiany prezentują się ciekawie – nowy HUD, możliwość trzymania broni w obu rękach, więcej postaci i jeszcze kilka innych, kosmetycznych „poprawek"… Miłego grania… Przez resztę wakacji!

Ważne – zapraszamy chętnych do gry!
autor: Copniack
data: 20.08.2003
Wreszcie coś się zaczęło! Choć idea gry multiplayer już raz upadła, powstała, odrodziła się… I znów znaleźli się ludzie chętni do gry! W niedziele o godz. 22.00 rozpocznie się turniej DX – zapraszamy wszystkich chętnych.
Ponieważ nie mamy jeszcze nikogo, kto dysponowałby szybkim łączem, prosimy takie osoby o kontakt. W przeciwnym razie będziemy musieli wchodzić na już istniejące serwery.
Po pierwszej partyjce (z Lordem Prymusem, Deadalusem i McFly'em) już wiadomo, że takie umawianie się nastręcza sporo trudności – zatem zapraszamy na godz. 21.00 na czat powołany specjalnie do dogadywania szczegółow. Uznałem, że pokój na czacie będzie wygodniejszy i łatwiejszy w użyciu niż kanał IRC.
ZAPRASZAMY!
(uff, ale dłuuuuuuuugi news…;))

Intro DX: Invisible War!
autor: Lord Prymus
data: 23.08.2003
Uwielbiam miłe niespodzianki. Taką zrobił mi ostatnio serwis 3dgamers umieściwszy u siebie intro z Invisible War!!!!! Znajduje się ono tutaj i można je ściągnąć w dwóch wersjach: 18 Mb (320×240) oraz 30 Mb (640×480). W dodatku na tej samej stronie znajduje się zestaw nowych zdjęć (1,5 Mb). Jeszcze tylko 45 minut do ściągnięcia…:)

[update: plik jest również dostępny na FilePlanet]

Przypomnienie!
autor: Copniack
data: 25.08.2003
Jako że wieczorem więcej osób korzysta z dobrodziejstw internetu, przypominam – dziś wieczorem o 22.00 gramy w Deusa (multi). Do tej godziny zapraszam na czat. Nie dajcie umrzeć naszej kochanej grze!

I po przyjemności…:)
autor: Copniack
data: 25.08.2003
Piszę newsa świeżo po rozgrywce multi w Deusa. wszystkich chętnych do gry zapraszamy znowu na czat – jutro (tzn. dzisiaj, czyli w poniedziałek;)) od godziny 22.30. Tylko proszę – nie spóźniajcie się… Bo potem się trudno wstrzelić do gry.;)
No i jeszcze jedno – wkrótce obszerne sprawozdanie z moich prywatnych przemyśleń i spostrzeżeń nt. multiplayera Deus Ex-a.

Kanał na Ircu
autor: Nimitz
data: 27.08.2003
Przy umawianiu się na kolejne spotkania w MP, bądź po prostu celem podyskutowania w ‚real time' postanowiliśy korzystać z mIrca, zamiast z czata
Klienta ściągnąć można stąd
Po zainstalowaniu wypełniamy rubryki w menu opcji (nazwy powinny być oczywiste – nick, alternate nick, e-mail).
Wyłączamy menu opcji przycikiem „ok"
Zostaje okno serwera. W wierszu poleceń pod nim wpisujemy kolejno /server ircnet.pl, po chwili /j #deusex.
Jesteśmy na kanale.

Intro DX: IW – wrażenia subiektywne
autor: Braun
data: 27.08.2003
Dopiero dziś w nocy po raz pierwszy mogłem obejrzeć intro drugiej części Deus Ex. Do tego czasu zapoznałem się już z wieloma opiniami na jego temat. Co prawda większość z nich była bardzo pozytywna, to jednak wśród najbardziej zagorzałych fanów pojawili się malkontenci (pozdrowienia dla copniacka!): zbyt efekciarskie, nie ten klimat, wygląda jak Final Fantasy albo anime.
Filmik zdążyłem obejrzeć już chyba kilkanaście razy. Jestem pod wrażeniem. Porównywanie jakości wykonania z wprowadzeniem do części pierwszej ma tyle samo sensu, co szukanie podobieństw w oprawie Dooma i Dooma 3. Nie wykorzystano silnika gry, ale wątpię czy jakikolwiek dzisiejszy engine pozwoliłby na uzyskanie podobnej jakości wizualnej. To trzeba zobaczyć. Staranność wykonania widać w dbałości o detale: zwróćcie uwagę na kamerę, która drży, jak gdyby ujęcia kręcono z ręki. Ciekawostka: czy naukowiec mówiący głosem Waltona Simonsa nie wygląda jak Warren Spector?
Oprawa dźwiękowa jest również fantastyczna. Alex Brandon wykonał kawał dobrej roboty, usłyszeć można nawet nawiązanie do tematu przewodniego z jedynki.
Filmik MA scenariusz. To także różni go od intra z oryginalnego DX. Doskonale rozbudza nastrój oczekiwania na to, co będzie dalej.

Niektórzy obawiają się, że w Invisible War zostanie postawiony nacisk na akcję. Jeśli będzie to zrealizowane tak doskonale jak w intro, nie mam nic przeciwko. Zwłaszcza że to nie musi wykluczać dobrej fabuły.

Co Wy o tym sądzicie? Zapraszam na forum i do głosowania w sondzie.

S. – nowe opowiadanie
autor: Copniack
data: 31.08.2003
Zamieścilismy kolejne opowiadanie – tym razem inspiracją były „ciężkie" klimaty Hell's Kitchen i zaduma nad motywami działań mieszkańców tej dzielnicy.;)

Opowieść snuje się praktycznie wokół jednej postaci – tajemniczego pana S. – jak myslicie, kto to? Zapraszam do lektury!

Zodiac 2
autor: Copniack
data: 3.09.2003
Jeśli ktoś nie miał jeszcze do czynienia z modem Zodiac, teraz może ściągnąć jednocześnie obydwie części (bez instalowania pierwszej oddzielnie).
Gorąco polecam!

Nowy mod!
autor: Braun
data: 4.09.2003
Ostatnio spotkała mnie wielka niespodzianka. Podczas gdy na stronie często pojawiają się wiadomości o modach tworzonych za granicą, nikt nie przypuszczał, że w naszym kraju również powstaje dodatek do Deus Ex! Oto fragment maila, który niedawno wylądował w mojej skrzynce:

„Prace w pełnym wymiarze rozpoczeliśmy na początku 2001 r. Dotyczyły one głównie kwestii scenariusza, bohaterów, projektów lokacji, dostępnego uzbrojenia i przedmiotów. W póŁniejszym etapie rozpoczeliśmy prace nad wykonaniem lokacji i ścieżki dŁwiękowej. Scenariusz jest wielowątkowy i dość rozbudowany; najprawdopodobniej pojawi się kilka zakończeń. Rozgrywka będzie miała miejsce w różnych porach dnia (noc, dzień, wieczór, ranek) i zróżnicowanych lokacjach, pojawią się również elementy pogodowe (deszcz, śnieg). Zmianie ulegnie lista implantów dostępnych w grze; dołożymy również starań aby były nieco bardziej przydatne niż w Deus Ex. Większość uzbrojenia jest już zaprojektowana, ale nadal rozważamy jeszcze kilka pomysłów. W chwili obecnej zaplanowane są 34 egzemplarze broni, która podzielona jest tak jak w Deus Ex na 5 kategorii. Głównym problemem, który niestety opóŁnia prace, są braki w naszej grupie. (…) Na stronie moda www.DarknessOfTheNewWorld.prv.pl można uzyskać dokładne informacje odnośnie projektu, obejrzeć screeny i uzyskać kontakt z kimś z naszej grupy.
PS. Obecny tytuł moda „Darkness of the New World" jest tytułem roboczym i nie zmieni się do zakończenia prac nad wersją alfa."

Myślę że warto pomóc chłopakom w ukończeniu pierwszego POLSKIEGO MODA DO DEUS EX! Zapraszam na ich stronę – z pewnością znajdzie się miejsce dla każdego, kto zechce mieć udział w powstaniu dodatku.

Deus Ex <-> Starcraft
autor: Braun
data: 7.09.2003
Powstaje kolejny mod. Tym razem jest to produkcja osadzona w świecie Starcrafta. Autorzy twierdzą, że znaczna część pracy jest już wykonana. Czy uda im się skończyć moda? Poczekamy, zobaczymy. Jako fan SC mam nadzieję, że im się uda. Więcej informacji można znaleźć na forum DXSC.

Protestuję!
autor: Braun
data: 7.09.2003
W zapowiedzi Invisible War na Gamespocie można znaleźć taki obrazek. Powiem tylko tyle, że nie podoba mi się. Liczyłem że w DX 2 nie będzie już takich niespodzianek.
Niezależnie od tego nowe screeny są warte uwagi i jak zwykle świetne.

Nowe filmiki
autor: Copniack
data: 9.09.2003
Nowe filmiki z Deusa można ściągnąć tutaj. Na PDX wyczytałem, że są krótkie i praktycznie niewiele nowości ukazuja, ale… Myślę, że warto ściągnąć!
Aha, w podanym linku znajdują się także screenshoty…

Żegnamy Gunthera
autor: Copniack
data: 9.09.2003
A teraz – niestety – smutna widomość. Jeff Groteboer, aktor podkładający głos pod postać Gunthera Hermanna – zmarł. Jeśli ktoś chciałby się zainteresować jego dorobkiem w dziedzinie użyczania głosów bohaterom gier komputerowych, zapraszam tutaj.

Strona o multiplayerze!
autor: Copniack
data: 9.09.2003
Dzisiaj ruszyła nowa, polskojęzyczna (!!!) strona, poświęcona rzecz jasna trybowi multiplayer w Deusie. Na razie więszkość działów jest w budowie – choć znajdziesz tu rzeczy absolutnie niezbędne do gry w multi, np. najnowszy patch.
Mimo wszystko strona spełnia swoje najważniejsze zadanie – zrzeszanie chętnych do gry. Jeśli chcesz sprawdzić najnowszy termin spotkania, kliknij tutaj.
Webmasterem strony jest Joe.

DX Bible cz. III
autor: Braun
data: 10.09.2003
Wielu już straciło nadzieję na to, że trzecia, ostatnia część tłumaczenia Deus Ex Continuity Bible kiedykolwiek zostanie skończona. A jednak! Przypominam że jest to kompendium wiedzy o świecie Deus Ex. Ostatnia część przedstawia bliżej kilka postaci z gry, m. in. Paula, Deadalusa i Boba Page'a.

Tekst przetłumaczył Lorda_Prymus wspierany przez copniacka.

Sprawozdanie z multiplayera
autor: Copniack
data: 11.09.2003

Ponieważ znowu zaczyna brakować chętnych do gry w sieci, a powstała właśnie nowa strona poświęcona w całości trybie multi – postanowiłem spisać swoja wrażenia z jednej z rozgrywek. Jest to właściwie mini-sprawozdanie, dlatego publikuję je w formie newsa.

Na wstępnie chciałem podziękować McFly'owi, Lordowi Prymusowi i Deadalusowi za wspaniałą grę. Dziękuję także za koleżeńską pomoc i wyrozumiałość – gdyby nie zgodzili się zmieniać serwera co pięć minut, żebym mógł znaleŁć ten, na którym nie będę miał lagów… Chyba nie miałbym co teraz napisać.:)

Siadając do gry nie wiedziałem w zasadzie czego się spodziewać. Starałem się wyobrazić sobie, jak będzie wyglądać rozgrywka… Może tak, jak w Quake'u? Albo Unreal'u? Ale nie. Po skończeniu posiedzenia musiałem sobie wyrobić całkiem nowy wyobrażenie o grze…

Po pierwsze – deathmatch jest absolutnie fatalny i w ogóle nie warto włączać tego trybu rozgrywki. Ale Team Deathmatch to już zupełnie inna klasa! I to o nim będę pisał.

Większość map jest opartych na tej z rozgrywki dla pojedynczego gracza – są tylko nieco zmodyfikowane i bardziej zamknięte. Przykład – Area51, w której można grać tylko na zewnątrz bunkrów. Po całym terenie trzeba przemieszczać się ostrożnie, to doskonała mapa dla snajperów (w domyśle – McFly'a:)). Pamiętacie starcia żołnierzy i terrorystów w singleplayerze? Właśnie tak to wygląda i taki ma klimat. Możesz włączyć się do krótkiej wymiany ognia, możesz też wspomagać drużynę z wieżyczek. Tak czy inaczej – liczy się taktyka, dopasowanie stylu, precyzja… Może nie jest to jeszcze Counter Strike, ale cechy wspólne widać jak na dłoni! Tu trzeba uważać na swoich kolegów, wiedzieć, gdzie się znajdują, strzelać ostrożnie, aby nie ranić ich „przyjacielskim ogniem"… Tak więc taktycy – łączcie się!

Następna mapa, jaką wzięliśmy pod lupę, to Deep_Cave. Jest to niewielka jaskinia poprzecinana wystającymi z ziemi skałami. Idealna liczba graczy – 3 na 3. Graliśmy ze zmniejszoną grawitacją – całkiem przyjemna opcja. Na tej planszy w ruch idą raczej bronie krótkodystansowe.

Graliśmy na jeszcze jednej mapie, dla mnie najważniejszej. Po pierwsze dlatego, że nie miałem na niej żadnych lagów. Po drugie – jest najfajniejsza.;) Jej nazwy niestety nie pomnę, ale wygląd jest bardzo prosty do opisania – malutki szcześcian poprzecinany słupami. Terroryści zaczynają w jednym rogu, żołnierze w drugim, po czym… Dążą sobie na spotkanie.:)

Jedyną dostępną bronią na tej mapce jest pistolet – i bardzo dobrze. Świetna mapa do treningu i ćwiczenia techniki. Już chyba wiem, na czym będziemy najczęściej trenować.:)

W grze multi zmienia się nieco priorytetowość broni – o ile taka np. Plasma Rifle była w singleplayerze całkiem nieprzydatna – w multi z powodzeniem posługiwał się nią choćby Deadalus.

Reasumując – przygotowałem się na całkowite rozczarowanie. Spodziewałem się bezsensownego biegania po mapie i głupiej strzelaniny. I zostałem zaskoczony – bardzo mile. Nie jest to może najwybitniejszy multiplayer jaki widziałem – ale dla zapalonych fanów IMHO jest bardzo dobrą propozycją! Polecam.

Zapowiedź
autor: Copniack
data: 11.09.2003
Na GameSpy pojawiła się nowa zapowiedź Deus Ex: Invisible War. Ale tym razem nie tekst był dla mnie najważniejszy – wraz z nim opublikowano garść nowych screenshotów, które miast rozbudzić mój apetyt… Znacznie go ostudziły. Spójrzcie choćby na broń na pierwszym zrzucie – dla mnie koszmar!:(
Zresztą oceńcie sami!

Zapowiedź 2
autor: Copniack
data: 11.09.2003
No, właściwie nie druga to zapowiedź, ale już z dziesiąta chyba. Ale to dobrze – o czym może świadczyć ten szum wokół DX:IW, jeśli nie o zbliżającej się premierze?;)
Więc dla dziennikarskiego porządku – serwis IGN zamieścił kolejne preview Deusa… Przeczytacie je tutaj.
A, właśnie – ta sama dziennikarska precyzja każe mi zauważyć, że IGN używa niepradłowej nazwy gry – Deus Ex 2 zamiast Deus Ex: Invisible War.;)
Miłego czytania!

Sonda
autor: Nimitz
data: 13.09.2003
Poprzednia sonda, z założenia będąca ‚szybką sondą' niknie przy dość małej ilosci oddanych glosów, mianowicie 42.

A jeśli chodzi o szczegóły – 28 osob (66,67% głosujących) uważa intro za świetne (w tym gronie, przyznam sie jestem ja).
10 osob (23,81% głosujących) nie widziało filmiku.
Co dla mnie najmilsze, tylko 4 (9,26% głosujących) uważa, że intro im się definitywnie nie podoba.

Nowa sonda zgłębia tajemnicę ktore zakończenie Deusa 1 bylo najczęściej wybierane przez graczy.
Miłego głosowania.

Burden of 80 Proof
autor: Copniack
data: 13.09.2003
Zainteresował Was tytuł newsa? Pod tą właśnie nazwą kryje się najnowszy mod, który pod swoje opiekuńcze skrzydła wziął serwis PlanetDeusEx. Dostępna jest już wersja beta – autorzy obiecują nowe modele postaci, broni, tekstur, robotów itp. podobne innowacje. Wersję beta ściągniecie ze strony moda, a konkretnie stąd.
Mam wrażenie, że autorzy z rozmysłem postawili na funkcję informacyjną strony – gdyby było inaczej, bałbym się zagrać w Burden of 80 Proof. Strona jest po prostu brzydka.

Wydaliby już grę…
autor: Lord Prymus
data: 16.09.2003

Dostaliśmy wiadomość z serwisu Game-Radio o zamieszczeniu kolejnej zapowiedzi DX:IW. Zapraszam do czytania! (też macie to dziwne uczucie deja vu? eee, skądże znowu). Ponadto tutaj jest dostępny wywiad radiowy z Larsem Wittkuhnem (project managerem Deusa).

Łatka do Burdena
autor: Lord Prymus
data: 17.09.2003
W związku z faktem, iż u większości osób (także u mnie) wersja beta Burden of 80 Proof nie działa, autor zamieścił dzisiaj patcha, dzięki któremu mod powinien się uruchomić. Jeszcze go nie sprawdzałem, ale mam nadzieję, że te dwie godziny ściągania nie poszły na marne…

Szybki przegląd
autor: Copniack
data: 17.09.2003
Dokonałem ostatnio szybkiego przeglądu stron tworzonych modów… W większości nic nie ruszyło, a ostatnie newsy mają daty… Hm, conajmniej nieświeże.

Jednak na stronie The Nameless Mode niejaki Jonas zamieścił news o postepach w pracy. Chłopaki napisali już 1126 linijek tekstu, z czego aż 545 jest czytanych przez „aktorów" (czasem ten zabieg nawet wychodzi – jak w Cassandra Project). Jednak, biorąc pod uwagę fakt, że prace całościowe nadal są mało zaawansowane – chyba wolę poczekać na trzecią część doskonałego Zodiaca.

Wywiad z Witchboyem i screeny
autor: Lord Prymus
data: 19.09.2003
Serwis Gamespy zamieścił kolejny już wywiad z Harveyem Smithem, człowiekiem odpowiedzialnym za kształt Niewidzialnej Wojny. Natomiast na Gry.wp.pl pojawiły się nowe screeny z gry. Bronie wyglądają lepiej niż na poprzednich zdjęciach, ufok też bardziej przypadł mi do gustu:)
Aha, tutaj znajdziecie nową wersję (0.9.0.4) Burden of 80 Proof. Niestety, trzeba ściągać wszystko od nowa, gdyż twórcy nie dołączyli żadnego uaktualnienia.

Stare nowe zapowiedzi
autor: Lord Prymus
data: 23.09.2003
Kolejny już serwis (tym razem Gamepro) zamieścił zapowiedź Deusa, tym razem w kąciku o wdzięcznym tytule „Game of the Week". Poza tym znajdują się tam linki do wywiadów z kilkoma twórcami naszej kochanej gry. Natomiast serwis GameRadio zamieścił przetłumaczoną wersję swojej zapowiedzi (oczywiście na język angielski). Ponadto twórcy moda The Nameless Mod poszukują mappera. Chętni do współpracy (znajdą się u nas tacy?) niech piszą na maila: Trestkon@planetdeusex.com.

Deus w CDA?
autor: Lord Prymus
data: 24.09.2003
Yarkee dał nam cynk, że na stronie CDA zamieszczono przeciek dotyczący pełnej wersji gry w następnym numerze:
„Na razie zdradzimy tylko, że jedna z pełnych wersji w najnowszym numerze będzie… dość skomplikowany FPS."

„Jedna z pełnych wersji gier dodanych do najnowszego CDA ucieszy bardzo wielu ludzi. Tak twardo stąpających po ziemi pragmatyków, jak i marzycieli lubiących bujać w obłokach…”
Głównymi podejrzanymi są System Shock 2 oraz oczywiście Deus Ex! Na tym oto forum możecie poznać typy innych osób oraz dopisać własne zdanie na ten temat :). No cóż, w piątek poznamy prawdę…

Recenzja moda Zodiac
autor: Braun
data: 24.09.2003
Copniack i Lord Prymus przygotowali dla Was recenzję ostatnio wydanego moda Zodiac. Recenzja jest dobrze napisana i wyczerpująca, więc jeśli ktoś waha się, czy ściągnąć tego moda, znajdzie tam odpowiedź.

Dlaczego warto kupić nowego CDA?
autor: Lord Prymus
data: 27.09.2003
Ponieważ, mimo że nie dali w pełnej wersji Deusa (a jedynie Gunmetal oraz Raibow 6: Rogue Spear), tematem nowego numeru jest Thief 3 oraz Deus Ex: Invisible War! Ja kupuję :).

Wywiad z menedżerem
autor: Copniack
data: 27.09.2003
Serwis Game-Radio zamieścił wywiad z Larsem Wittkuhnem, menedżerem sprawującym pieczę nad powstawaniem drugiej części naszej ukochanej gry. Wywiad jest w wersji angielskiej. Miłej lektury!

Zgroza!
autor: Copniack
data: 30.09.2003
Informacja pół żartem pisana – choć jestem pewien, że wielu Deusowych zapaleńców zbulwersuje…:)
Jak pewnie większość z Was wie, na rynku pojawił się nowy miesięcznik poświęcony grom kompoterowym – GameStar. Ów miesięcznik postanowił zrecenzować Deusa w dziale „Stare gry” (sic!). Hm, niech już będzie, że dla nie-fanów Deus Ex to niczym napędzany parą zegar szacownej babci Jadwigi, ale na ocenę 85% trudno nam się zgodzić, prawda? Przy okazji tej recenzji uświadomiłem sobie, że Deus ma już ze trzy lata – a dla mnie się w ogóle nie zestarzał… Co sugerują testerzy GameStara.

Underground
autor: Copniack
data: 2.10.2003
Wczoraj miałem przyjemność zagrać w Deusa multi z Joe’mC++. Wreszcie mnie nie lagowało – choć faktem jest, że graliśmy dosyć późno. W każdym razie – zapraszam raz jeszcze do zapisów do klanu Underground. Sprawdźcie także termin najbliższego spotkania!

Jednostka nieprzystosowana…
autor: Copniack
data: 3.10.2003
Z okazji zbliżającej się wielkimi krokami premiery DX:IW, postanowiłem napisać specjalne

opowiadanie pt. „Jednostka nieprzystosowana.”
Do tekstu przygotowałem także dwie dość proste zagadki:
1. W opowiadaniu zawarłem luźne nawiązanie do pewnego motywu literackiego – podaj tytuł książki (oraz jej autora), do której się odniosłem.
2. Jeden z bohaterów nosi nazwisko, które powinno być Wam znane. Skąd?
Życzę miłego czytania i czekam na odpowiedzi!
Jeśli przez tydzień nikt nie rozwiąże zagadek, zrobię to ja.:)

Raport w CDA
autor: Copniack
data: 9.10.2003
Niedawno na stronie była zapowiedź tematu numeru w CDA – DX:IW i Thief III. Warto kupić czasopismo – obie gry są opisane w jednym artykule, ale o ile w przypadku Thiefa podane informacje to raczej domysły redaktorów… O Deusie dowiadujemy się sporo NOWYCH rzeczy! Gem.ini pisze między innymi, że wersja, którą testował była prawie od początku do końca grywalna… I premiera będzie prawie na pewno jeszcze w tym roku!

Rozwiązanie
autor: Copniack
data: 11.10.2003
Ponieważ nikt nie podał poprawnych odpowiedzi na zagadki (oprócz Brauna, który rozwiązał pierwszą [co wygrałem? B.]), niniejszym muszę sam je rozwiązać:
1. Nazwisko, które powinno Wam się z czymś kojarzyć (konkretnie z filmami o Supermanie) – Luthor
2. Wykorzystałem motyw literacki Jacka Dukaja z jego powieści pt. „Czarne oceany” (polecam!)

Nowa strona DX:IW
autor: Nimitz
data: 11.10.2003
Zamiast update’ować starszą stronę Deusa Invisible War, otworzono nową.

Oprawa graficzna jest wysoce interesująca i nawiązuje do dość kontrowersyjnego interfejsu gry. Jest na niej do ściągnięcia intro, a w dziale ‚downloads’ są pozycje ‚demo i ‚screensavers’. Niestety *jeszcze* niedostępne. Oprócz tego, zamieszczono bardzo dokładny opis gry, z opisami poszczególnych broni i biomodow, jeszcze niekompletnymi. Ciekawym elementem strony jest dział zwany ‚developers journal’. Przewidziano pięć rozdziałów i wstęp, na razie dostępny jest tylko ten ostatni.

Do końcowych ciekawostek na stronie można zaliczyć trochę nowych screenów i dwie bardzo fajne tapetki w 3 rodzielczościach (maksymalna – 1280×1024).

Bez wątpienia warto obejrzeć tę stronę.

Invisible War w Polsce
autor: Braun
data: 15.10.2003
Pod tym adresem znajdziecie stronę poświęconą Invisible War w serwisie polskiego dystrybutora gry, Cenegi. ZnaleĽć można tam dwie interesujące informacje.

1. Gra ukaże się w roku 2004, a więc po premierze światowej.
2. IW zostanie wydany w „profesjonalnej, polskiej wersji językowej”.

Ghost in the machine
autor: Copniack
data: 17.10.2003
Strona moda GITM. W najświeższym newsie przeczytałem, że strona została pierwszy raz od 3 miesięcy uaktualniona – hm, dziwne… Jakoś wcześniej umknął mi ten mod.
Teraz nadrabiam niedopatrzenie i zapraszam do oglądania.
Przy okazji – zauważcie ciekawą prawidłowość… Im bliżej premiery, tym ciekawsze propozycje się pojawiają. Czyżby najlepsze mody miały powstać wtedy, gdy nikt już nie będzie w nie grał?

Ostateczne rozwiązanie
autor: Copniack
data: 20.10.2003
Nie, mili moim – choć tytuł sugeruje zapowiedź jakiejś mrocznej produkcji pana Kubricka – nie będzie tu mowy o Mechanicznej Pomarańczy 2. I – choć niektórzy mogą nadal czuć się zasugerowani – zapewniam, że nie będą nam się rodzić dzieci (jeszcze nie, w każdym razie).
Rozgadałem się nieco z tym słowem wyjaśniającym, więc przechodzę do sedna. Otóż na naszym forum było ostatnio głośno o rzekomej polskiej wersji językowej. Zacytuję odpowiedź, którą dostałem z Cenegi, polskiego dystrybutora gry:
„Aktualna data premiery to koniec stycznia 2004 roku – w tej chwili nie ma jeszcze na 100% potwierdzonej daty premiery, więc możliwe, że może ona ulec przyspieszeniu.

Nie planujemy raczej wydawać wersji polskiej, być może z czasem jeżeli takie będzie życzenie fanów na to sie zdecydujemy.”
Zatem wszystko jasne!

Klan Alpha
autor: Copniack
data: 21.10.2003
No, to chyba pierwszy klan, który jest naprawdę porządnie przygotowany do działalności. Ładna (i funkcjonalna) strona, dużo informacji, mapki.
Żeby zapisać się do klanu potrzebne jest szybkie połączenie, znajomość angielskiego (pisanie newsów), umiejętności poruszania się w edytorze Unreala -> klan jest nastawiony na tworzenie nowych map i modów (!) do multiplayera. Cóż, jeśli to wszystko Was nie przeraża, zapisz się.
Pozostałych zapraszam na stronę główną.

Fani łączcie się!
autor: Copniack
data: 23.10.2003
Tutaj możecie znaleźć petycję ogólnoeuropejską – każdy Europejczyk urażony tym, że gra na naszym kontynencie ukaże się z opóźnieniem, powinien się wpisać. Rzeczywiście, skoro jedyną słuszną wersją będzie wersja anglojęzyczna – nie ma powodu, by trzymać nas w zbędnym napięciu!
Na razie jest tylko siedem głosów (no, zaraz będzie osiem:)) – zatem proszę wszystkich, wpisujcie się!

Coś dla X-boxowców…
autor: Copniack
data: 23.10.2003
Parę nowych i nieco starych screenów DX:IW na X-boxa. Szczerze wątpię, czy są wśród nas fani tej platformy, ale gdyby jednak…
Zresztą i tak warto obejrzeć te screeny – choć przyznam, że im więcej ich oglądam, tym bardziej boję się o los gry…
Mimo wszystko polecam!

Powrót preview
autor: Copniack
data: 26.10.2003
No! I znowu można sobie poczytać, pooglądać screeny. Niby to samo wszystko, ale… No właśnie, ale! Na jednym ze zdjęć widzimy tryb snajperski. Hm, powiem tylko, że warto zobaczyć – wystarczy kliknąć tutaj.

Wywiad z WS
autor: Copniack
data: 26.10.2003
Świetny wywiad z Warrenem Spectorem. Dowiadujemy się między innymi, że twórcy Deusa skupiają się, tak jak w jedynce, na trybie Single Player. „Tak naprawdę w ogóle nie myslimy o Multiplayerze" – mówi Spector.
Może zarzuty, że DX:IW jest kierowany do jak największego grona odbiorców (kosztem jakości) są bezpodstawne?
Obok wywiadu znalazłem parę screenów. Uwaga, uwaga – według mnie są to najlepsze screeny, jakie dotąd widziałem! Mroczne, klimatyczne, po prostu super!
Warto zajrzeć!

Pierwsze kroki
autor: Copniack
data: 26.10.2003
„Pierwsze kroki" to tytuł nowego opowiadania. Tym razem proponuję Wam małą zabawę… Nowe opowiadanie to prawie dokładny opis pierwszej misji -> z pewnymi różnicami (nie dotyczy dialogów, tylko np. przedmiotów, postaci, ich wyglądu itp.). Zapaleńcy, do dzieła! Znajdźcie wszystkie różnice, udowodnijcie, że jesteście prawdziwymi fanami…:)
Zapraszam też do nowego wątku na forum, gdzie możecie wpisywać wyłapane przez Was różnice. Prośba – jedna osoba niech pisze jeden post i później go edytuje, dorzucając kolejne spostrzeżenia. Inaczej powstanie chaos – drugi post będę usuwał, a jego autor proszony będzie o edytowanie pierwszego. Z góry dziękuję za porządek.;)

Deusex.com
autor: Copniack
data: 28.10.2003
Polecamy uzupełnioną wersję strony www.deusex.com. Znajdziecie więcej informacji o grze (m. in. o wszczepach i broniach). Zapraszam!

Darkness of the new world
autor: Copniack

data: 30.10.2003
Twórcy pierwszego polskiego moda w potrzebie. Szukają mapperów, którzy pomogliby im zakończyć prace. Dzięki naszej stronie do ich zespołu dołączyła już jedna osoba – liczymy, że i ten news nie pozostanie bez odzewu.
Problem najlepiej zilustruje fragment korespondencji:
„(…)Okazało się jednak, że wśród polskich stron nie tylko nie ma witryny poświęconej tworzeniu modów, ale nawet takiej na temat obsługi edytora do Deus Ex. Co prawda udało się mi wyszukać kilka osób robiących mapy do Unreala Tournamenta, ale z doświadczenia wiem, że pomimo iż silnik jest ten sam, to trzeba mieć zupełnie inne podejście do tworzenia lokacji.(…)"
Jesteś fanem Deusa? Znasz się na robieniu map? Chcesz pomóc?
Napisz do nich!

Copniack dostępny
autor: Copniack
data: 30.10.2003
Hm, no tak… Zatem będę dostępny.;) W każdą sobotę (no, umówmy się, że prawie każdą) między godz. 17.00 a 17.30 będę siedział na czacie i czekał. Na co, zapytacie? Na objawienie? Tak jakby… Na Was czekać będę – liczę, że przyniesiecie ze sobą worki świeżych pomysłów. Wszystkie propozycje (opowiadań, artykułów, nowych sond) będą skrzętnie analizowane, zapisywane itp… Czasem nawet brane pod uwagę.;) Pamiętajcie, że staramy się co tydzień zamieszczać jeden nowy tekst – więc w końcu może nam zbraknąć inwencji… Podpowiedźcie, co chcecie przeczytać na stronie!
A jeśli chodzi o multiplayera – sprawdźcie termin następnego spotkania!

Nowa sonda
autor: Nimitz
data: 1.11.2003
Poprzednia sonda, poświęcona tematowi zakończeń wybieranych w pierwszej kolejności przez graczy dobiegła końca.

Okazało się że najwięcej – 57 osób (40.43% graczy) wybrało tak jak ja – Heliosa.

Pod względem powodzenia drugie miejsce na podium zajmuje Tracer Tong, z jego 44 głosującymi, rownocześnie stanowiącymi 31.21% głosujących.

Najdłużej na swoje pięć minut musiał czekać Morgan Everett, ponieważ on został wybrany jako pierwszy tylko przez 40 osób, co stanowi 28.37% z ogólnej liczby 141 głosujących.

Obecna sonda odchodzi trochę od tematów stricte Deusowych. Tym razem pytamy Was, na jaki tytuł najbardziej czekacie.

PoTW
autor: Copniack
data: 1.11.2003
Jeśli nie rozumiecie (jak ja do niedawna), co znaczy tytuł tego newsa, spieszę z tłumaczeniem – Picture of The Week, czyli obrazek tygodnia (dzięki Uptolowi za oświecenie w tej decydującej kwestii).
Jeśli chcecie zobaczyć jak wygląda PoTW na Planet DeusEx, zapraszam do oglądania. Tylko

przygotujcie się na szok!
I jeszcze raz dzięki Uptolowi – tym razem za dostarczenie linka.

Nowe screeny
autor: Copniack
data: 2.11.2003
Zastanawiam się, czy nie warto by przeprowadzić takiej oto sondy – „Jak Pan(i) uważa, jaki jest najczęstszy tytuł newsa na naszej stronie?" :]
Przechodząc do sprawy właściwej, a właściwie jej sedna -> tutaj znajdziecie parę screenów na PC i na X-Boxa. Pozostając scpetycznym, gwiżdżę z podziwu.

Proch do prochu: rodział trzeci
autor: Copniack
data: 3.11.2003
Jakoś do tej pory umknął mi dział fan faiction na PlanetDeusEx. Możecie przeczytać już 3 rodział historii zatytułowanej Ashes to Ashes (Proch do prochu – fani Tormenta kojarzą?:)). Tytuł najnowszego odcinka – „Zapomniany." Zalety – całość jest ogroooomna, ciekawa, tajemnicza. Minusy? Dla niektórych pewnie to, że opowiadanie jest napisane po angielsku…
Poza tym w dziale fan fiction sporo innych opowiadań. Polecam z całego serca i pozdrawiam kolegów po fachu!

Made in United Kingdom
autor: Copniack
data: 3.11.2003
Możecie już obejrzeć angielską wersję oficjalnej strony DX:IW. Jest parę drobnych różnic, które sprawiają, że prezentuje się ona może nawet nieco ładniej… Ale jest też różnica, która stawia ją w gorszym świetle – data premiery (wiosna 2004 roku). Rozwiewam przy okazji wątpliwości z forum – w Polsce gra ukaże się w tym samym czasie, co w Wielkiej Brytanii. A więc pozostaje uzbroić się w cierpliwość…
Tutaj macie link do strony.

Dockyard
autor: Copniack
data: 4.11.2003
Dockyard – to tytuł nowego opowiadania. Niektórzy narzekali, że moje opowiadania są zbyt refleksyjne, za mało w nich się dzieje i w ogóle nuda…
No to pocieszcie się tym… Dwóch strażników. Noc. Przerażenie. Panika. :))
Autorem jest JoeC++

Demo Invisible War!
autor: Braun
data: 6.11.2003
Dokładnie, wtyczki w Ion Storm potwierdziły, że demo jest gotowe i wkrótce powinno pojawić się na cover CD magazynów poświęconych grom na PC i X-Boxa. Można też pewnie liczyć, że niedługo znajdzie się w Sieci.
Gameplay video
autor: Lord Prymus
data: 6.11.2003

Dostaliśmy informację od Uptola, iż dostępny jest nowy filmik. Można go ściągnąć z Fileplanet, albo, jeżeli ktoś nie jest tam zarejstrowany, stąd. Mogliby już zamieścić to demo…

Wesoły młodzian Alex D.
autor: Copniack
data: 6.11.2003
W serwisie Gery.pl znalazłem dwie tapety z wykorzystaniem motywu DX:IW. Obie przedstawiają głównego bohatera, Alexa D… I są koszmarne. Nie byłoby sprawy, gdyby autorzy tapet mieli po prostu przypływ zbędnego natchnienia, ale nie – takiego Alexa lansuje Ion Storm.
Obok znajdziecie parę ciekawych tapet (niektóre widziałem pierwszy raz!) – niestety dostęp jest płatny. Czy warto wysłać SMS-a za 2 zł.?
Oceńcie sami!

[Obie tapety można też ściągnąć za darmo z oficjalnej strony Invisible War. Braun.]

Łepunz
autor: Braun
data: 8.11.2003
Materiałów o IW nigdy za dużo. Tym razem gratka dla militarystów: Gamespy zamieścił szczegółowy spis narzędzi mordu, jakie znajdziemy w nowej odsłonie Deusa. Cóż, jeśli ktoś liczył na realizm w tej dziedzinie, niech lepiej nie klika na link…

Tak, tak, tak!
autor: Braun
data: 11.11.2003
Serwisy poświęcone grom obiegła dziś wiadomość, że powstanie kolejna część Gry Wszechczasów. Co prawda jeszcze nie ukazał się dwójka, a cykl produkcyjny pewnie będzie tak długi jak w wypadku dotychczasowych odsłon, ale chyba trudno wyobrazić sobie lepszą wiadomość. Choćby dlatego, że znaczy ona iż nasz serwis po wydaniu Invisible War nie straci racji bytu :).
[Podziękowania dla B_O_H_O, który pierwszy dostarczył tę wiadomość.]

Wymagania
autor: Lord Prymus
data: 13.11.2003
Na stronie sklepu EBGames można obejrzeć tylną okładkę IW. Są tam podane wymagania:
Minimum:
98SE/2000/XP(brak wsparcia dla 95/NT)
Procesor: Intel Pentium 3 1.2ghz(Lub równoważny AMD)
RAM: 256MB
Grafika: Karta 3D 32MB kompatybilna z DirectX9.
DĽwięk: Kompatybilny z direct X 8.
CD-ROM: 4x
Dysk Twardy: 2GB dostępnego miejsca

Zalecane:
Intel Pentium 3 1.5ghz(Lub równoważny AMD)
512 RAM
Karta graficzna 64MB

Dysk: 2 GB Wolnego miejsca.

Cóż, niskie to te wymagania nie są…..
Jest jeszcze jedna ciekawa (choć niezbyt wesoła) wiadomość. Otóż na tym forum moderator stwierdza, że data 3.12.2003 odnosi się do wersji na XBOXa. Premiera pecetowej nie jest znana, co oznacza, że możemy otrzymać grę jeszcze później.

Brand new DX:IW trailer
autor: Nimitz
data: 15.11.2003
Na stronie DX:Invisible war pojawił się zwiastun gry, nazwany po prostu DX Trailer 1.

Mi się jeszcze nie sciagnął, ale spodziewam się po nim kilku ciekawych momentów, więc zachęcam do obejrzenia, tym bardziej że zajmuje tylko 8287kB…

Hurtem
autor: Braun
data: 16.11.2003
Ponieważ ostatnio w deusowym światku dzieje się dość dużo, a notorycznie przepracowana załoga serwisu nie nadąża z podołaniem wszystkim obowiązkiem, oto małe zestawienie rzeczy, na które chciałbym zwrócić Waszą uwagę.

1. Ukazał się kolejny wywiad z W. Spectorem. O tyle interesujący, że rozmówcą Warrena jest Kieron Gillen, człowiek który odpowiada za powstanie moda Cassandra Project. Ponieważ jestem fanem tego Pana, więc wywiad szczerze polecam.

2. Niedawno pisałem o spisie broni, którą znajdziemy w Invisible War. Gamespy właśnie przygotował spis przedmiotów obecnych w grze. Listę opatrzoną nieco ładniejszymi zdjęciami można też obejrzeć na zaktualizowanej stronie oficjalnej.

3. Przed chwilą zajrzałem do statystyk naszego serwisu: wynika z nich niezbicie, że liczba odwiedzin od początku jego istnienia właśnie przekroczyła 50 000. Ponieważ do miliona jeszcze trochę brakuje, zabieramy się do wytężonej pracy.

I znowu…
autor: Lord Prymus
data: 16.11.2003
…pojawiła się kolejna zapowiedź. Tym razem w serwisie IGN. Zapraszam do czytania.

The war on terror begins today
autor: Braun
data: 20.11.2003
Dziś na FilePlanet pojawi się demo Deus Ex: Invisible War.

Gameplay Report
autor: Nimitz
data: 20.11.2003

W oczekiwaniu na ściągnięcie dema, możemy sobie poczytać Gameplay Review zamieszczony na serwisie 1up.com.

Demo już jest
autor: Braun
data: 22.11.2003
Nieco opóźnione, ale nareszcie się go doczekaliśmy. Plik waży 224 MB i na razie można go ściągnąć z Fileplanet i sewisu 3D Gamers.

Na gorąco
autor: Braun
data: 22.11.2003
Demo jest w Sieci już parę godzin, ale niestety nie dane mi było jeszcze go zobaczyć. Jako posiadacz poczciwej Rivy M64 będę musiał poczekać do zakupu nowej karty graficznej, bo Invisible War współpracuje WYŁĄCZNIE z kartami obsługującymi technologie Pixel Shader 1.1.

Na Planet Deus Ex pojawiły się już liczne komentarze. Oto niektóre z nich:

‚Interfejs jest okropny. (…) Chodzi mi o to, że jest to najgorszy interfejs jaki kiedykolwiek powstał. (…) Myślę że Invisible War może być świetną grą, ale nie tak świetną jak pierwsza część.'

‚Jeśli grałeś w Deus Ex na PC, będziesz rozczarowany. (…) Jeśli masz więcej niż 16 lat, będziesz rozczarowany.'

‚Wygląda świetnie. (…) Nowy interfejs jest wspaniały.'

‚Widziałem znacznie gorsze interfejsy.'

‚To gra na X-Boxa.'

Hmmm…
I na koniec jeszcze kilka alternatywnych linków do pliku na stronie Da_Terminatora.

Recenzja HC
autor: Copniack
data: 24.11.2003
Na stronie pojawiła się recenzja moda Hotel Carone. Naprawdę, szczerze polecam – kiedyś sam nie byłem fanem modów, po zagraniu w kilka… Przekonałem się do nich. Hotel Carone to jedna misja, ale w świetnym klimacie (Thief;)) i naprawdę porządnie zrobiona.
Jeśli jeszcze nie jesteście pewni, czy warto – zapraszam do przeczytanie recenzji!

Petycja
autor: Braun
data: 25.11.2003
Judge przysłał mi dziś maila, w który pisze o powstałej właśnie petycji dotyczącej Invisible War. To apel do Ion Storm, by developerzy nowego Deusa popracowali jeszcze nad grą i odłożyli jej premierę. Dlaczego? Wydane niedawno demo przyniosło rozczarowanie większości fanów DX. Gra została

bardzo uproszczona i sprawia wrażenie konwersji z konsoli.
Cóż, w pełni solidaryzuję się z autorami petycji, ale wątpię czy na kilka dni przed zapowiedzianą datą premiery coś jeszcze można zmienić…

Deus Ex… reanimacja?
autor: Nimitz
data: 27.11.2003
W czasie kiedy twórcy DX:IW dostają po głowie za bardzo nieudany (IMO) produkt, domorośli koderzy niewzruszenie tworzą nowe zabawki do starego Deusa.
Pojawiła się nowa mapka do gry MP . Dla tych, którzy mają problemy z instalacją tego typu rzeczy, znalazła się rada, która w znacznym stopniu upraszcza ten proces.

Zwolennicy trybu SP, a zwłaszcza ci weterani znudzeni przechodzeniem Deusa po raz czterdziesty, znajdą trochę ukojenia na stronie moda Disclosure.
Narazie tyle. Stay tuned.

Jaki jest sequel Deus Ex?
autor: Braun
data: 30.11.2003
W sieci pojawiło się ostatnio MNÓSTWO nowych informacji o Invisible War. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę zwłaszcza na jeden artykuł, który jest częścią większej porcji materiałów o grze opublikowanych ostatnio przez GameSpy. Zebrano w nim wrażenia kilku osób z załogi GameSpy, które dzielą się swoimi wrażeniami z gry w pełną wersję IW. Nie ma tam przesadnych ilości lukru (choć trochę się go znajdzie), ale konkretne uwagi na temat grywalności.

Wiem że wiele osób już pogrzebało grę po obejrzeniu dema. Jest też duża grupa ludzi, którzy nawet nie widzieli tegoż demka, ale nie przeszkadzało im to w postawieniu krzyżyka na tym tytule. Dlatego rzucił mi się w oczy ten fragment, znaleziony w tekście GameSpy:
‚Większość gier na pierwszy rzut oka wydaje się wspaniała, ale w rzeczywistości ich grywalność jest kiepska. Invisible War jest ich przeciwieństwem: znalazłem poważne niedociągnięcia, ale grywalność jest rewelacyjna.'

Premiera!
autor: Braun
data: 4.12.2003
Po 3 latach oczekiwania doczekaliśmy premiery sequela Deus Ex! W Sieci są już recenzje. Jeden z najbardziej prestiżowych zachodnich serwisów, Gamespot, przyznał Invisible 8 punktów na 10 możliwych. Recenzja jest bardzo rzeczowa, ale i krytyczna. Bardzo ją Wam polecam.

Niestety, na polską premierę IW przyjdzie nam poczekać do przyszłego roku.

Recenzja DX:IW
autor: Copniack
data: 6.12.2003
Deus Ex:Invisible War doczekał się recenzji w serwisie ign.com. I – wielkie zaskoczenie – recenzja jest przychylna! Ign.com słynie z dużej wartości merytorycznej tekstów i ich profesjonalizmu. Wszystkich zainteresowanych (a są niezainteresowani w ogóle? ;)) zapraszam do przeczytania recenzji.

Kilka słów o demie
autor: Braun
data: 12.12.2003
Wszystkich z Was, którzy czekają z niecierpliwością na ukazanie się w Polsce Invisble War bądź na kupno karty graficznej, która pozwoli na posmakowanie nowej gry Ion Storm, zapraszam do przeczytania nowego tekstu, który pojawił się na naszej stronie. Elmo0 pisze w nim o demie IW i dzieli się swoimi uwagami i wątpliwościami co gry, która już niedługo zawładnie naszymi dyskami.

Patch
autor: Braun
data: 16.12.2003
Bardzo szybko po premierze gry pojawił się pierwszy patch do Invisible War. Warto go ściągnąć, bo poprawia kilka najbardziej dokuczliwych bugów i zwiększa wydajność gry nawet o 20%. Znaleźć go można np. na GOL bądź u źródła.

Przy okazji, lada dzień nasz dział Pliki powinien odzyskać dawną świetność, już bez kolejkowania.

DX:IW FAQ
autor: Nimitz
data: 20.12.2003
Na naszej stronie pojawił się tekst, który może rozwiać część wątpliwości na temat następcy Deusa: DX:IW FAQ

Sonda
autor: Nimitz
data: 31.12.2003
I oto kolejna sonda dobiegła szczęśliwie końca. Ujawniła, ze mniej niż połowa odwiedzających naszą stronę oczekiwała Deusa:IW (44,82%, czyli 160 użytkowników). Drugie miejsce zajmuje Half-Life II (20, 17% – 72 głosujących). Za kolejnym tytułem rodzimej wytwórni Deusa opowiada się 3 kasta sceny DX na Polske: Thief III 8,96 – 32 głosy. Max Payne II zebrał 28 głosów – 7,84%. Doom III zaraz za zakochanym Maxem – 26 głosów (7,28%). Odległy jeszcze Quake IV – 14 głosów, 3,92%. Przedostatni jest Homeworld II – 12 (w tym jeden mój) głosów – 3,64%. Stawkę zamyka, już moim zdaniem spalony, Duke Nuke'em: Forever ze swoimi dwunastoma głosami (3,36%). W sumie głosowało 357 osób (2. co do popularności sonda).

W kolejnej sondzie będziecie mieli szanse przekazać swoje wrażenia z gry w Invisible War. Zapraszam do głosowania.

Newsy PSDX: 2004

Kolejny wywiad i QValidate V1.03
autor: Lord Prymus
data: 11.01.2004
Serwis Computer and Video Games zamieścił wywiad z Warrenem Spectorem dotyczący przyszłości komputerowej rozrywki.

Stąd natomiast możecie ściągnąć QValidate V1.03 – bardzo pożyteczny programik do DXMP zapobiegający cheatowaniu. Za newsy podziękowania należą się Da-Terminatorowi.

Wywiad z twórcami DotNW
autor: Lord Prymus
data: 18.01.2004
Niezastąpiony Copniack przeprowadził bardzo interesujący wywiad z twórcami jedynego (jak dotychczas) polskiego moda Darkness of the New World. Miejmy nadzieję, że autorzy szybko skończą produkcję, gdyż modzik zapowiada się naprawdę interesująco.

Just for the record…
autor: Nimitz
data: 2.02.2004
Ten obrazek zrobił na mnie ogromne wrażenie. Jak widać, chłopakom z PDX także się spodobał. Myślę, że pierwszym modem, w który zagram bedzie Dx 2027… Już wcześniej z opisów wydawał mi się ciekawą pozycją, ale teraz widzę, że ma on KLIMAT. Od teraz śledzę jego losy z należytą mu uwagą…

Alex jedzie do Europy
autor: Braun
data: 8.02.2004
Coraz bliżej do europejskiej premiery Invisible War. W serwisie można znaleźć wywiad z Warren Spectorem (thanks to Da_Terminator for the tip). Spector mówi w nim o zmianach w wersji europejskiej (ci którzy już mają grę, będą mogli zainstalować nowego patcha, który także niedługo ujrzy światło dzienne). Poza tym w wywiadzie jest też sporo wzmianek o trzeciej odsłonie serii. Ta wydała mi się najciekawsza:

it is going to be as different to Invisible War as Invisible War is to the first Deus Ex

W Sieci pojawił się też trailer europejskiej wersji Invisible War. Warto go zobaczyć, moim zdaniem jest najciekawszy z dotychczasowych. Uwaga: wymaga nowego DivX.

Na koniec chciałbym jeszcze zwrócić Waszą uwagę na POTW The Nameless Mod. Prawda że wygląda obiecująco?

Awarie, usterki
autor: Braun
data: 30.03.2004
Nad naszą stroną ostatnio chyba ciąży jakieś fatum – niedawno wskutek eksperymentów administratora przepadło stare forum, a dziś w nocy padł dysk na którym znajdowały się prawie wszystkie strony Federacji GOL. Udało się odtworzyć stan forum z 13 marca. Newsy na stronie (i sonda) są w takiej postaci, jak na początku kwietnia.

Cóż, proszę Was o wyrozumiałość i cierpliwość (mi już zaczyna jej ostatnio brakować).

I przypominam o ciągle trwającym konkursie na recenzję Invisible War.

Uzupełnienie
autor: Nimitz
data: 31.03.2004
Awaria dotknęła też niestety sondy. Zginęły dane około 100 głosów, czyli prawie 27% całości. Dlatego odrobinę przedłużymy okres trwania ‚poszkodowanej'. Zapraszam do ponownego glosowania…

DX Universe?
autor: Nimitz
data: 4.04.2004
Czyżby miało się okazać, że cyberpunkowy świat Deus Ex'a jest na tyle sugestywny i wciągający, że będą powstawać kolejne gry w nim umiejscowione, ale niekoniecznie z pod szyldu DX?

Pierwszy zwiastun takiego obrotusprawy. Może jeszcze nie przepowiadający tak wielkiej roli DX Universe'owi, ale napewno świadczący o coraz bardziej umacniającej się jego pozycji…

Zmiany w Ion Storm
autor: Braun
data: 8.04.2004
W ostatnich dniach dwóch najważniejszych (po szefie studia, Warrenie Spectorze) pracowników Ion Storm opuściło firmę. Najpierw odszedł Randy Smith, szef zespołu pracującego nad trzecią częścią Thiefa. Zdarzenie to wydaje się mocno podejrzane, zwłaszcza że gra jest już w fazie beta i za kilka miesięcy nastąpi jej premiera.
Dziś w Sieci pojawiła się informacja, że odchodzi Harvey Smith, czyli człowiek odpowiedzialny za Invisible War. Choć w różnych wywiadach zaprzecza jakoby przyczyną odejścia były krytyczne opinie pod adresem IW, można spekulować że to też mogło mieć wpływ na jego decyzję. Pożegnanie przebiegło w miłej atmosferze (Harvey dostał tort z nagrobkiem). Witchboy myśli teraz o założe<>erskiej. Cóż, życzymy mu wszystkiego najlepszego i czekamy na dobre gry. Zastanawiam się tylko jakie będą kolejne gry sygnowane logiem IS, skoro odchodzą z firmy ludzie, którzy byli tam od samego początku. Poprzedni news, o wydaniu gry akcji osadzonej w świecie DX (zresztą tylko na konsole) daje trochę do myślenia…

Do zobaczenia za tydzień
autor: Braun
data: 8.04.2004
Ponieważ jutro znikam z Sieci na cały tydzień, przypominam jeszcze raz o konkursie. Na prace czekam do przyszłej środy.

Przypominam też, że pomimo różnych problemów nasze forum wróciło do życia. Tzn. ożyłoby jeszcze bardziej, gdyby pojawiało się na nim więcej postów. Zapraszam do dyskusji!

Oh yeah!!!!!!
autor: Lord Prymus
data: 12.04.2004
Wreszcie coś się dzieje w świecie Deusa. Najważniejszą wieścią jest pewnie POTWIERDZENIE PROJEKTU DEUS EX 3! Możecie o tym przeczytać w serwisie Gamesradar. Być może po odejściu Witchboya chłopaki z IS wrócą do starego stylu Deusa. Fanów Niewidzialnej Wojny powinno natomiast ucieszyć umieszczenie soundtracku z gry na oficjalnej stronie (w dziale Download).

Nie możemy też zapominać o twórczości innych fanów Deusa. Szykują się co najmniej 2 nowe mody (jeden tworzony przez Solidusa, akcja osadzona w przyszłości; ojcem drugiego jest Darren Eastes, na razie brak informacji na jego temat), a kolejne dwa są już w fazie bardzo zaawansowanej (około 70%) i niedługo powinny się ukazać. Mowa o dziele naszych wschodnich sąsiadów Deus Ex: 2027(czyli akcja przed wydarzeniami sprzed pierwszego Deusa, ale do niego nawiązująca; nowe bronie i przedmioty; obecne zjawiska pogodowe) oraz o modzie Unatcoborn (pozwala on grać dalej po stronie UNATCO po zabiciu Lebedeva). Szykuje się więc mała inwazja modów. Mam tylko nadzieję, że będą dorównywać Zodiacowi.

Burden wydany oraz nowy projekt
autor: Lord Prymus
data: 29.04.2004
Wreszcie możemy zagrać w moda Burden of 80 Proof w wersji 1.0. Przypominam, że ten mod wyróżnia się wśród innych tym, że właściwie nie ma tutaj broni, a głównym celem gracza jest skombinowanie odpowiedniej ilości napojów wyskokowych na imprezkę. Plik można pobrać stąd, a zajmuje on ponad 25 MB. Jest też dostępna wersja na Macintosha. Nowym projektem zajmuje się natomiast grupka zapaleńców, a jego głównym założeniem jest poprawienie grafiki w starym, dobrym Deusie. Ich dotychczasowe postępy możemy podziwiać na ich stronie. Trzymamy kciuki, chłopaki! Miejmy nadzieję, że nie poprawią grafiki w stopniu zmuszającym nas do kupna sprzętu na miarę IW.

Witamy nowego agenta
autor: Braun
data: 30.04.2004
Jest mi miło ogłosić, że do naszego zespołu dołączył Agent Smif, osoba znana już niektórym z naszego forum dyskusyjnego. Agent Smif jest zwycięzcą niedawnego konkursu na najlepszą recenzję Invisible War.

W konkursie została też wyróżniona recenzja autorstwa innego bywalca naszego forum, Elmo.

Czekając na moda
autor: Braun
data: 1.05.2004
Kilka newsów temu Lord Prymus pisał o powstającym w Rosji modzie 2027. Przyznam się, że wcześniej o nim nie słyszałem, a w każdym razie się nim nie interesowałem. Po obejrzeniu jego strony, myślę jednak że warto na niego czekać, zwłaszcza że jak deklarują autorzy, większość pracy została już wykonana. A jeśli ktoś ma jeszcze wątpliwości, niech obejrzy zamieszczony ostatnio na PlanetDeusEx.com screenshot.

Solucja IW i lepsze tekstury dla DX
autor: Agent Smif
data: 2.05.2004
Bogato ilustrowaną solucję, Niewidzialnej Wojny autorstwa Mike'a Mangold'a zamieścił serwis Visualwalkthroughs. Konkretniej można ją znaleść tutaj.
Na polską solucję przyjdzie chyba jeszcze trochę poczekać :).

Ponadto rozpoczęto prace nad modem, poprawiającym tekstury jedynki. Postępy można obserwować tu.

Jak najlepiej uczcić setny numer?
autor: Braun
data: 11.05.2004
Najbliższy numer pewnego popularnego miesięcznika będzie wydaniem specjalnym, bo jubileuszowym. Aby to uczcić, do pisma będzie dołączona zupełnie specjalna pełna wersja gry. Czy ktoś jeszcze ma wątpliwości o co chodzi?

[Podziękowania dla Luke'a i Yarkee'ego za wiadomość]

Zmiany na forum
autor: Braun
data: 16.05.2004
Ponieważ coraz większa część postów na naszym forum dotyczy Invisble War, dziś pojawiło się tam nowa kategoria, poświęcona właśnie nowej odsłonie gry. Zapraszamy do pisania.

Na górze strony forum znajdziecie też link do FAQ. Za sprawą Nimitza zostało ono nieco uaktualnione i dopasowane do potrzeb naszej strony.

Przewodnik po biomodach
autor: Agent Smif
data: 17.05.2004
Na stronie pojawił się wielce interesujący spis biomodów z Invisible War opatrzony moim (światłym;) komentarzem.

Czerwone słońce nadchodzi…
autor: Agent Smif
data: 19.05.2004
Pewne źródła podały, iż japoński mod Redsun 2020 jest prawie ukończony- wszedł już w końcową fazę betatestów.

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, będzie można ściągnąć go już w sobotę, a zapowiada się bardzo interesująco i egzotycznie:)

Spolszczenie
autor: Agent Smif
data: 20.05.2004
Na stronie CD-Action zamieszczone zostało dość skromne, nieoficjalne spolszczenie pierwszego Deusa. Ogranicza się ono do nazw i opisów przedmiotów, implantów, logów, niektórych elementów interface'u i HUD. Polonizacja stoi na średnim poziomie (dziwne tłumaczenia, niewielkie błędy) zabawę psuje też brak polskich znaków. Granie w Deusa w wersji półpolskiej jest naprawdę dziwne, na szczęście zapowiadana jest kontynuacja tłumaczeń.

[Podziękowania dla Yarkee'ego za wiadomość]

Wzeszło czerwone słońce
autor: Agent Smif
data: 22.05.2004
Zgodnie z oczekiwaniami zakończyły się prace nad japońkim modem RedSun 2020. Pliki w wersji

spakowanej, lub gotowej do instalacji możecie pobrać stąd. Sądząc po ich rozmiarach czeka nas długa zabawa.

[Braun: czekałem na tego moda od 2000 roku… yesss…]

Deus Ex vs Deus Ex: Invisible War
autor: Braun
data: 24.05.2004
Jeden z naszych forumowiczów, guardian_angel, rozpoczął ciekawą dyskusję, w której porównuje obie części Deusa. Zapraszam do przeczytania jego uwag, są naprawdę interesujące.

Patch do Redsun' a
autor: Agent Smif
data: 25.05.2004
Ukazał się patch od wydanego ostatnio moda Redsun 2020, jest on niezbędny do prawidłowego działania moda po przejściu pierwszej misji, pobrać go można stąd.

Mała podpowiedź dla tych, którym mod w ogóle nie działa: w pliku Redsun2020.ini w CDPath=X: w miejscu „X" należy wpisać nazwę swojego napędu CD (np. D).

Nowa sonda
autor: Braun
data: 27.05.2004
Od chwili premiery Invisible War wielu minęło już trochę czasu i pewnie większość z Was zdążyła się już zapoznać z tym tytułem, o ile tylko ktoś posiadał wystarczająco mocny sprzęt. Trudno więc w nowej sondzie pytać o coś innego niż wrażenia z IW. Zapraszam do oddawania głosów.
Wyniki poprzedniego głosowania są jak zwykle dostępne w archiwum.

W Ion Storm lecą kolejne głowy
autor: Agent Smif
data: 29.05.2004
Serwis shacknews informuje o kłopotach w Ion Storm: 20- 25 osób zostało zwolnionych, jest wśród nich… Warren Spector, szef studia. Chwilowo nie ma dokładniejszych wiadomości.

Przypomnienie: ponad miesiąc temu ze studia odeszli Randy Smith, szef zespołu pracującego nad trzecią częścią Thiefa i Harvey Smith człowiek odpowiedzialny za Invisible War.
Wobec takiego obrotu sprawy, ciemno widzę przyszłość Deus Ex' a i nie tylko jego…

Sprostowanie
autor: Agent Smif
data: 31.05.2004
Pojawiły się dwie informację na temat odejścia Warren'a Spector'a:

1) Eidos dementuje tą wiadomość i zapewnia, że Warren zostaje.
2) Ion Storm zamierza zmienić nazwę i… zająć się tworzeniem wyłącznie gier na Play Station 2

Dokładniejsze informację można znaleźć na stronach: Gamespot i Schacknews. Przepraszam za błąd w poprzedniej wersji newsa, ale to jest tak niewiarygodne, że chyba miałem prawo go zrobić:/

Witchboy zmieni świat
autor: Agent Smif
data: 2.06.2004
Harvey „Witchboy" Smith dał znać, że wie o co chodzi z zamieszaniem w Ion Storm, ale nie będzie tego komentował. Potwierdził też, że zakłada własną firmę, mówi, że Deus Ex zmieni świat, a on zamierza zmieniać go dalej. Brzmi pięknie, oby nie skończyło się na słowach…

Filmu nie będzie
autor: Agent Smif
data: 2.06.2004
Projekt filmu na podstawie Deus Ex' a został po cichu (spisek) skasowany. Może to i lepiej, nigdy nie wiadomo co ci konspiratorzy z Hollywood mogliby z tego zrobić. Więcej (?) informacji można znaleść tu.

Resurrection i kolejny patch
autor: Agent Smif
data: 5.06.2004
Na stronie rosyjskiego moda 2027, pojawiły się screeny z moda Resurrection. Mod ten poprawi tekstury (skąd my to znamy) i między innymi dodać efekty pogodowe. Obrazki prezentują się naprawdę pięknie i są warte zobaczenia. Mod powinien zostać skończony już za miesiąc.
Pozatym wyszedł kolejne ważny patch do moda Redsun 2020. Można go ściągnąć stąd

The Nameless Mod
autor: Agent Smif
data: 7.06.2004
Strona moda The Nameless została przebudowana i odświeżona. Można n a niej znaleźć bardzo ciekawy czterominutowy trailer i sporo nowych informacji.

Wywiad ze Spector'em
autor: Agent Smif
data: 11.06.2004
UGO opublikowało przeprowadzony na targach E3 wywiad z Warrenem Spectorem. Spector mówi w nim między innymi o Deus Ex 3 i Thiefie. Zapewnia w nim, że Deus 3 będzie miał tryb Mulitplayer. Wywiad można obejrzeć tutaj.

Wojen klanów nie będzie?
autor: Agent Smif
data: 20.06.2004
Pojawiły się informację jakoby Deus Ex: Clan Wars zmienił się w grę o nazwie Snowblind. Została ona zaprezentowana na targach E3, jest taktyczną strzelaniną i ponoć ma bardzo podobny klimat do Deus Ex'a. Co do tych plotek jestem sceptyczny- z wcześniejszych informacji wynikało, że Deus Ex 3 ma być strzelaniną multiplayer, a Warren Spector na tych samych targach wyraźnie mówił o grze Deus Ex, a nie Snowblind. Z drugiej jednak strony Eidos mógł pójść w stronę komercji i kiedy dowiedział się o kiepskiej sprzedaży IW postanowił zrezygnować z tytułu Deus Ex…

Śmierć polskiego moda?
autor: Agent Smif

data: 2.07.2004
Zniknęła strona jedynego polskiego moda do Deus Ex Darkness Of The New World. Oznacza to najprawdopodobniej, że podzielił on los wielu wcześniejszych świetnie zapowiadających się modów… a pisali, że będzie najlepszy… Pozatym rosyjski klan [A]lliance wypuścił „podmieniacz" skinów do trybu multiplayer.

Polonizacja
autor: Agent Smif
data: 6.07.2004
Spartacus88, jeden z naszych forumowiczów, szuka osób chętnych do współtworzenia polonizacji Deus Exa. Jeśli czujecie się pokrzywdzeni, że Niemcy, Francuzi i Włosi mają własne wersje językowe, a my nie, i jeśli dobrze znacie angielski, nie pytajcie co Deus Ex może zrobić dla Was, zapytajcie co Wy możecie zrobić dla Niego!!!

Zodiac prawie skończony
autor: Agent Smif
data: 9.07.2004
Trzecia część moda Zodiac uważanego za najlepszy mod do Deus Exa jest prawie ukończona (ok. 75%). Natomiast muzyka do jest już całkowicie skończona. Przy optymistycznym założeniu w wersję beta będziemy mogli zagrać już w przyszłym miesiącu!

Der Zeit Mann
autor: Agent Smif
data: 12.07.2004
Niemiecki Mod Der Zeit Mann został ukończony. Ponieważ wcześniej nie było o nim żadnych informacji pozwole sobie napisać co oferuje mod:
– wcielamy się w nim w podróżującego w czasie Kevina
– podkładane głosy (w dość amatorski sposób, ale zawsze coś)
– trzy poziomy, trzy alternatywne zakończenia i trzy mapy do trybu multiplayer (tylko po sieci)
– niemiecko-angielska wersja językowa (właściwa gra jest po angielsku, po niemiecku zostało menu, HUD,logi itd.).
Ściągnąć go można z FilePlanet i EdgeFiles

The Reborn
autor: Agent Smif
data: 30.07.2004
Niemcy rozpoczeli pracę nad nowym modem do Deus Ex. Fabuła „The Reborn", bo tak właśnie się nazywa, jest inspirowana serią horrorów o żywych trupach. Autorzy zapowiadają:
20 – 30 godzin zabawy, podkładane głosy (po niemiecku, angielskie napisy), mapy bazujące na prawdziwych miejscach, nieliniową fabułę, realistyczne bronie i oczywiście dużo potwornych zombie.
Zainteresowanych odsyłam na stronę.

Witam z powrotem
autor: Braun
data: 7.08.2004
Niedawno wróciłem z 2-tygodniowych wakacji z dala od komputera. Tylko po to, żeby przekonać się, że skasowano mi skrzynkę pocztową deusex@gry-online.pl. Więc postanowiłem zaszaleć i postarać

się o jakiś ładniejszy adres, np: admin@deusex.pl. Ponieważ przepadła mi korespondencja wysyłana na stary adres w ciągu ostatnich trzech tygodni, proszę o wysłanie mi ewentualnych maili jeszcze raz, na nowy adres.

Przy okazji, przypominam o tłumaczeniu pierwszego Deusa. Wygląda na to, że tym razem NAPRAWDĘ może się udać. Ale nadal potrzebne są osoby do pomocy. Szczegóły na forum. Można się też zgłaszać bezpośrednio do Spartacusa.

cRPG wszechczasów
autor: Braun
data: 14.08.2004
Brytyjski PC Format w ostatnim numerze opublikował własny ranking najlepszych gier RPG wszczechczasów. Na pierwszym miejscu znalazła się rzeczywiście najlepsza gra, czyli Deus. Oto kompletna lista:
Deus Ex
Planescape: Torment
Neverwinter Nights
System Shock 2
Star Wars: Knights Of The Old Republic

Możecie mnie nazwać siejącym ferment heretykiem, ale osobiście uważam, że tego typu zestawienie bez Fallouta jest mało wiarygodne.
Warto jeszcze odnotować obecność System Shocka 2. Kto grał, ten wie że to jedna z niewielu gier mogących równać się z DX, a momentami nawet go przewyższająca (heh, znowu herezje).

Weapons of mass destruction
autor: Braun
data: 15.08.2004
Obrazek tygodnia na DeusExGaming jest po prostu uroczy :).

Snowblind
autor: Braun
data: 22.08.2004
Kilka miesięcy temu pojawiły się plotki, że Warren Spector miałby współpracować z firmą Crystal Dynamics przy tworzeniu ich nowej gry. Wieści były sprzeczne, raz mówiło się, że będzie to kolejna gra z serii Deus Ex, ale pamiętam, że były też informacje, że Warren ma przyłożyć rękę do kolejnej części Tomb Raidera.

Duński magazyn Gamereactor donosi, że tą nową grą Crystal Dynamics będzie Snowblind. Jak wynika z zapowiedzi, gra miała pierwotnie nosić tytuł „Deus Ex: Clan Wars". Czym się w końcu okaże, tego nie wie nikt. Ponieważ jednak jest anonsowana jako strzelanina multiplayer, której bliżej do UT niż Deusa, chyba nie ma nad co żałować, że najprawdopodobniej nie będzie to kontynuacja naszej ulubionej serii.

Shoot to Kill
autor: Agent Smif
data: 25.08.2004
Jeden z twórców map należących do Planet Deus Ex HelioWalton ogłosił, że pracuje nad modem o

wdzięcznym tytule „Shoot to Kill”.
W modzie wcielimy sie w zabójcę pracującego dla HelioWaltona mordującego na jego zlecenie… innych twórców map. Mod ma mieć trzy części (jedena część na jeden cel) z czego jeden jest już prawie skończony. Jeśli ktoś byłby zainteresowany współtworzeniem moda to HelioWaltom potrzebuje osoby potrafiącej się posługiwać Modplugiem, albo innym programem tego typu. Z HelioWaltonem można się skontaktować pod adresem heliowalton@hotmail.com.

Wywiad z Robem Dyerem
autor: Agent Smif
data: 27.08.2004
Serwis 1UP.com opublikował wywiad z Robem Dyerem szefem Eidosu. Dyer mówi w nim o wielu grach ze swojej stajni, w tym o Invisible War i Deus Ex 3! Zapowiada innowacje, nowe wspaniałe tytuły, ale też powrót do starych tytułów. Wszystko bardzo pięknie…

Przysługa
autor: Braun
data: 30.08.2004
Miło mi zaprosić Was do przeczytania kolejnego opowiadania. Nosi tytuł „Przysługa”, a jego autorem jest Dablju. Ocieka krwią, nihilizmem i brudem – jednym słowem: można poczuć się jak w domu – w Hell’s Kitchen.

Zodiac ukończony!
autor: Agent Smif
data: 4.09.2004
Trzecia część moda Zodiac została skończona. Na razie jest w fazie beta testów i będzie trzeba jeszcze trochę na nią poczekać. Natomiast można już zobaczyć nowe screeny z części trzeciej.

Zmiana sondy
autor: Braun
data: 8.09.2004
Odpowiadając na społeczne zapotrzebowanie, dziś wystartowałem sondę dla krwiożerczych militarystów. Wyniki poprzedniej, w której pytaliśmy o opinie na temat Invisible War, jak zwykle w archiwum.

Redsun 2020
autor: Braun
data: 17.09.2004
Odkładałem to przez ponad 2 miesiące, ale w końcu znalazłem czas. Właśnie skończyłem RedSun 2020. Moja subiektywna ocena „na gorąco” to 6/10. Może nie za dużo, ale jednak uważam że warto zagrać. Wkrótce postaram się napisać dłuższą recenzję.

Potrzebna pomoc
autor: Agent Smif
data: 20.09.2004
Zespół tłumaczący Deus Exa na nasz przepiękny język, potrzebuje pomocy przy wyciaganiu z gry jej dość ważnej części jaką są dialogi. Wyciągnięte konwersacje najlepiej przeslać do Mnie (bo do kogo innego ;-)) . Nagrodą będzie dozgonna wdzięczność całej Polski (a conajmniej tej części znającej Najlepszą Grę Wszechczasów).

Strzelaj by zabić
autor: Agent Smif
data: 23.09.2004
HelioWalton zakończył pierwszą (z trzech, jeśli ktoś nie czytał mojego poprzedniego newsa na ten temat) część moda „Shoot to Kill". Pobrać można go pod tym adresem. To tyle. Ja i Lord Prymus bierzemy się już za „testowanie" tego moda:-)

Film… dla maniaków!
autor: Copniack
data: 24.09.2004
Tak jest, coś dla maniaków… A kto z nas maniakiem Deusa nie jest? A zatem… Film z fabułą żywcem wyciągniętą z DX – wiecie, on jeden, jedyny… Ludzkość ratujący… Ludzkość, którą przykładnie dziesiątkuje tajemniczy wirus… Tu jest stronka z dokładniejszym opisem filmu i obsadą…
Absolon to produkcja z 2003 roku. Może komuś się uda znaleźć w zakamarkach jakieś wypożyczalni?

Recenzja Redsuna
autor: Braun
data: 6.10.2004
Nie tak dawno obiecałem, że na stronie pojawi się recenzja moda i nawet udało mi się dotrzymać obietnicy. Zapraszam do przeczytania zwłaszcza tych, którzy ciągle mają wątpliwości, czy warto zagrać w Redsuna.

Do zobaczenia
autor: Braun
data: 6.10.2004
Recenzja Redsun 2020 to ostatni tekst mojego autorstwa na tej stronie. Wczoraj podjąłem decyzję, że rezygnuję z dalszego jej prowadzenia. Naprawdę mi szkoda zostawiać stronę, bo założyłem ją prawie 4 lata temu i na pewno nie żałuję tego czasu.

Ale człowiek się starzeje i ma coraz więcej innych obowiązków. Przygotowałem już nawet projekt nowej wersji, ale wymaga on jeszcze dwóch tygodni pracy, a ja, cóż, nie mam tyle czasu i nie będę mieć w dającej się przewidzieć przyszłości – czyli co najmniej do przyszłych wakacji.

Jeśli ktoś zna HTML, podstawy PHP i zasady administrowania forum phpBB, niech napisze do mnie maila: admin [małpa] deusex.pl, to przekażę mu administrację stroną, aby nie umarła zupełnie (najlepiej bym znał już tę osobę z forum).

Co jeszcze… Hmm, chciałbym przy okazji podziękować wszystkim, których poznałem dzięki tej stronie i którzy mieli udział w jej rozwoju. M. in.:
Jaredowi – za 2000 maili
Lucowi – za wsparcie moralne
Nimitzowi – za cięte pióro (a raczej klawiaturę)
Copniackowi – za wniesienie na stronę trochę artyzmu
Agentowi Smifowi – za pełne wdzięku poczucie humoru
Lordowi Prymusowi – za zapał

Zapanbratu – za to, że, do diabła, był
Calebowi – za tech support na forum
GameMasterowi – za to, że ożywił nasze forum jak nikt inny
Lokiemu – za empetrójki
Eberonowi i Da_Terminatorowi – za dobre słowo o nas za granicą
Elm0 i As Bestowi – za wytrwałość w deusowym światku
Soulcatcherowi i Solnicy z Gry-Online – za hosting

… i wszystkim za to, że byli :).

Do zobaczenia.

Witam wszystkich
autor: J.C. Lukas
data: 6.10.2004
Chciałbym sie ze wszystkimi serdecznie przywitac jako osoba odpowiedzialna obecnie za działanie strony no i forum któremu chciałbym w najbliższym czasie poświecić troche pracy i uwagi co jednak nie znaczy, że strona bedzie traktowana po macoszemu. Mam nadzieje na dalszą dobrą współprace zepołu, tak jak to miało miejce dotychczas.

Unatco Born
autor: J.C. Lukas
data: 7.10.2004
Jesli grajac w DX zastanawiałeś się jak by to było jeśli byś pozostał w UNATCO i walczył ze swoim złym, szalonym bratem terrorystą. To właśnie ten mod odpowie Ci na pytanie: ” Jak by to było” .
Producent zapowiada wiele zabawy pojazdami, samolotami itp.
Zobaczymy co bedzie. szczegóły na: unatcoborn

Vademecum gracza (DX;))
autor: Copniack
data: 8.10.2004
Zawsze, z małą, maleńką nutką nadziei trzeba założyć, że ktoś nowy wejdzie n naszą stronę. Ktoś, kto dopiero zaczyna swą przygodę z Deusem (po tylu latach? Wędrowcze, gdzieś Ty był? Ach… U Wuja Nikolaja żeś pracował? Usprawiedliwionyś!).
Dla kogoś takiego zebrałem w jednym newsie kilka najpopularnijszych modów… W ramach przypomnienia.
1. Zodiac – zdecydowanie mój numer jeden. Świetna intryga, świetne wykonanie, klimat Deusa. Brak większych nowości, ale jako swoista „kontynuacja” – sprawdza się znakomicie. Recenzje możecie przeczytać tu.
2. Cassandra Project – wspaniale zapowiadający się mod. Co prawda na razie nie został ukończony, jedynie napoczęty… Ale pierwszy epizod możecie już sciągnąć. To właściwie tylko demo, ale widać po nim, że autorzy postawili na nowatorskie rozwiązania. Zupełnie nowe bronie, nowe sposoby działania… Zresztą zapoznajcie się z wrażeniami Brauna.
3. Hotel Carone – to właściwie nie mod, ale jedna, krótka misja… Która zresztą nie spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem. Zdaniem moim i Lorda Prymusa – niezasłużenie. Misja jest świetnie zbudowana, nie za łatwa – Godzinka dobrej zabawy. Na stronie dostępne również patche.
I jeszcze kilka modów, których oceniać nie będę – gdyż sam w nie nie grałem. Ale dla porządku:
4. Blood Like Venom – podobno nic specjalnego… Ale może dla wielkich fanów?

5. Redsun 2020 – Braun był dość krytyczny, ale zapaleńcy twierdzą, że warto.
6. Der Zeit Mann – tego moda jeszcze nie zrecenzowaliśmy. Zapowiada się świetnie – ja już ściągam, wkróce mam nadzieję opisać swoje wrażenia.
Jest jeszcze parę ponoć dobrych modów, które nie znalazły się pod naszą lupą… To wszystko już wkrótce.:)

Recenzja DerZeitMann
autor: Copniack
data: 9.10.2004
Tak, jak obiecałem – na stronie pojawiła się recenzja moda DerZeitMann. Ściągnąć go możecie stąd, ale najpierw radziłbym się zapoznać z moimi odczuciami.:)
Obiecałem Wam również, że w najbliższym czasie pojawią się kolejne recenzje – żebyście wiedzieli (bez przebijania się przez obcojęzyczne serwisy) gdzie i czego szukać… I – to chyba najważniejsze – czy warto.

Koniec sagi
autor: Copniack
data: 9.10.2004
Tadam! Wielka chwila, sam czekałem na nią tyle miesięcy… Trzecia część moda Zodiac została ukończona! Ci, co grali w pozostałe dwie, wiedzą że warto… Ci, co nie wiedzą – niech się przekonają.:)

Plik możecie ściągnąć ze strony moda.

Czy część trzecia też zasłuży na tak wysoką ocenę? Przekonamy się wkrótce!
P.S. Do dziś nie wybaczyłem Prymusowi oceny 4+/5…

Deus Exa 2027 i Unatco Born
autor: Agent Smif
data: 11.10.2004
Z wielk radością oznajmiam, że wersja alpha rosyjskiego moda Deus Ex 2027 została wysłana do beta- testerów. Natomiast mod Unatco Born o którym pisaliśmy już kilka razy, jest już w końcowej fazie produkcyjnej! Oznacza to, że w najbliższym czasie można spodziewać się wysypu naprawdę dobrych modów i obyśmy się nie zawiedli…

Recenzja Shoot to Kill
autor: Agent Smif
data: 12.10.2004
Na naszej pięknej stronie można już przeczytać recenzję pierwszej cześci bardzo kiepskiego (delikatnie ujałem) moda Shoot to Kill. Jeśli ktoś z niewyjaśnionych przyczyn ma jednak potrzebę zagrania w niego odsyłam na tą stronę.

IW do ściągnięcia
autor: Agent Smif
data: 12.10.2004
Invisible War można legalnie ściągnąć z serwisu Direct2Drive. Oczywiście nic za darmo- przyjemność ta kosztuje 19,95$, co i tak jak nietrudno obliczyć jest ceną mniejszą od tej sklepowej. Nie można jednak zapominać, że rezygnujemy z tak ważnych rzeczy jak np. szpanerskie pudełko od

gry, czy też oryginalne płyty z grą. Ma to, też inną wadę- gra jest najprawdopodmiej w wersji amerykańskiej, czyli tej która została uznana za wersję beta, więc najprawdopodobniej klienta czeka jeszcze ściąganie patcha…

Recenzja Zodiaca
autor: Copniack
data: 13.10.2004
Właściwie nie cała recenzja, a pierwsze opinie, na gorąco. Lord Pymus jeszcze dopisze swoje wrażenia i wyceni wartość, ale tymczasem… Zapraszam do lektury. Z takim hitem nie mogliśmy czekać, jeszcze by wystygł!

Jak już przeczytacie reckę, na pewno będziecie chcieli Zodiaca ściągnąć… Polecam!!!
ps. Zodiac jako mod prowadzi w naszej sondzie!

Stellars Mod
autor: Copniack
data: 13.10.2004
Marzyliście o tym, żeby porozwalać ściany w Deusie? Jak grać brutalnie to na całego!
Albo, dla odmiany, bardziej subtelnie – popatrzeć co się za tymi ścianami kryje?
Nowe, niszczycielskie bronie, specjalny noktowizor przenikający przez mury i parę innych ciekawych opcji znajdziecie w malutkim, ważącym zaledwie 17 KB modzie – Stellars. Miłej zabawy!

Reorganizacja forum
autor: Agent Smif
data: 20.10.2004
Lucas nam trochę namieszał. Podzielił działy forum od podstaw – wydaje nam się, że teraz jest bardziej przejrzyście. Oceńcie sami…

Nowa sonda
autor: Copniack
data: 20.10.2004
No właśnie… Zapraszamy do głosowania. Oczywiście sonda jest jedynie orientacyjna, nie będziemy Was ograniczać – jeśli macie jakieś bardziej rozbudowane pomysły, uwagi, chcecie coś zaproponować… Piszcie!

P.S. Ale z dotychczasowych zmian chyba jesteście zadowoleni – liczba odwiedzin wzrosła do prawie 150 wejść na dzień! I – uwaga – wkrótce dobijemy do 100000 (tak jest – sto tysięcy!) jako całkowitej liczby odwiedzin!

Zodiakalna muzyka
autor: Lord Prymus
data: 21.10.2004
Jeżeli podobała wam się muzyka z ZODIACa (a jestem pewien, że się podobała), wpadnijcie tutaj, aby ściągnąć ją w formacie mp3. Oprócz „Dwunastu Znaków", głośniki zacharczą wam także dźwiękami z Redsuna 2020 oraz innymi ciekawymi utworami, jeżeli tylko będziecie mieli ochotę je ściągnąć.

Cheaty i Easter Eggs do IW
autor: Jaca
data: 23.10.2004
Jeśli lubisz oszukiwać i sprawia ci to przyjemność, znajdziesz coś dla siebie. Przewodnik po DX: Invisible War wzbogacił się o dział Cheaty, w którym znajdziecie również Easter Eggs, czyli żarty programistów z ION Storm. Na razie jest ich mało, więc gorąco zachęcam do wysyłania swoich propozycji. Jeśli natknęliście się na jakieś „jajeczka" piszcie.

Coś się kończy, coś się zaczyna…
autor: Copniack
data: 23.10.2004
Nie, rzecz nie będzie się działa w książkolandii, gdzie wszyscy czytają (i – o dziwo – znają! ;)) książki pana Andrzeja S. (nie tego, robaczki, nie tego…).
Przeniesiemy się raczej na polską scenę DX… Jeszcze całkiem niedawno robiłem wywiad z twórcami pierwszego polskiego moda do DX! Brzmi dumnie, co? A jak jeszcze przypomnę sobie te obietnice… Ech, zapowiadało się cudownie. A dzisiaj – po ich stronie nie ma nawet śladu.
Cóż…

Pomoc potrzebna
autor: Copniack
data: 24.10.2004
Twórcy moda UNATCO Born szukają kogoś, kto zna się na robieniu map… I chciałby pomóc w tworzeniu levelu rozgrywającego się w Hong-Kongu. Jednocześnie zaznaczają, że tylko ten etap pracy stanął w miejscu i po jego zakończeniu mod zostanie wydany. Oto kontakt z zespołem…
Polecamy też stronę UNATCO Born… Mod zapowiada się ciekawie!

Więcej recenzji
autor: Jaca
data: 26.10.2004
Reorganizacji uległ dział recenzje dla Deus Ex: Invisible War. Znaleźć w nim można kilka nowych tekstów autorstwa AtheiX'a i mojej skromnej osoby, przegląd zewnętrznych recenzji oraz te dotychczasowe autorstwa Agenta Smiffa i Elm0.
Życzę miłej lektury.

Pragnę Was uspokoić…
autor: Copniack
data: 1.11.2004
Wszystkich zaniepokojonych kilkudniową ciszą na stronce pragnę uspokoić – nie przestaliśmy pracować. Ciale piszemy i omawiamy nowe pomysły, ale obowiązki z ‚real-life' nie pozwalają nam pracować nad stroną tak intensywnie, jakbyśmy chcieli.
W każdym razie wkrótce na stronce znajdziecie:
1. Wrażenia Lorda Prymusa z Zodiaca
2. Niespodziankę – również związaną z Zodiaciem
3. I kolejne niespodzianki – słowem, rewolucja nadchodzi!
4. O niespodziankach już mówiłem?
5. Na pewno?
ps. Żeby do wszystkich dotarło, no!

Soundtrack do ściągnięcia
autor: Jaca
data: 3.11.2004
Modyfikacji uległo menu Deus Ex 2, z którego zniknął dział demo. Zastąpił go dział Inne, w którym znajdziecie min. wrażenia z dema gry oraz coś, co myślę ucieszy Was szczególnie, czyli soundtrack z Invisible War. Pojawił się też nowy dział Info, w którym znajdziecie podstawowe informacje o DX:IW.

Wywiad ze…
autor: Copniack
data: 4.11.2004
… Mówiłem, że będzie niespodzianka. Niespodzianka to takie coś, o czym się nie mówi, póki osoba obdarowywana nie zobaczy tego na własne oczy.
Zatem zapraszam do lektury.
Na dniach zamieścimy wrażenia Lorda Prymusa z Zodiaca.
Jeśli macie jakieś sugestie, jakimi tematami powinniśmy się teraz zająć, piszcie.

Zazdrość – straszna rzecz
autor: Copniack
data: 4.11.2004
No właśnie, straszna. Ale ja się cały gotuję z zazdrości, nic na to nie poradzę. Planetdeusex donosi, że znalazł się szaleniec, któremu udało się przejść Deusa w… 2,5 godziny! A dokładniej – 2 godziny, 22 minutyl, 57 sekund. Tutaj możecie zobaczyć zapis tego wydarzenia. SENSACJA ROKU!
ps. Mój rekord to 10 godzin…

Lord Prymus komentuje
autor: Copniack
data: 6.11.2004
Parę tygodni temu pojawiła się recenzja ostatniej części Zodiaca. Recka była pisana na gorąco, dzień po ukazaniu się trzeciej części moda. Co prawda ukończyłem całą grę, ale nie miałem czasu wszystkiego dokładnie przeanalizować… Co prawda nadal podtrzymuję ocenę 5/5, ale przekonajcie się, co myśli Lord Prymus…!

Zapowiedź UNATCO Born
autor: Jaca
data: 6.11.2004
W świetle mieszanych informacji ze sceny Deus Ex na pewno miłą jest fakt, że jeden z bardziej oczekiwanych modów – UNATCO Born jest w końcowej fazie tworzenia (70%) i ujrzy światło dzienne prawdopodobnie jeszcze w tym roku.
Zapraszam do lektury zapowiedzi autorstwa AtheiX'a.

Wariacje
autor: Agent Smif
data: 7.11.2004
Zastanawialiście się kiedyś jak brzmiałyby muzyka z Deus Exa w trochę bardziej klasycznej formie, a konkretniej na… pianinie? Nie? To zupełnie jak ja! Jesli jednak chcielibyście się przekonać jak brzmi ona w tej nietypowej wersji możecie ją pobrać (jeśli tylko macie konto na fileplanet) z tych oto adresów:

Cheateau – Dialogue
Cheateau – Ambient
Liberty Island – Action
Title Music
UNATCO – Ambient
Ja tam wole standardową, elektroniczną wersję tych „kawałków", ale ta, też brzmi ciekawie… i być może Deus Ex zyska dzięki niej nowych fanów, wśród melomanów;) Miłego słuchania!

8th Order
autor: Agent Smif
data: 8.11.2004
Wbrew słowom Steave'a Tacka scena Deus Exa wcale nie umiera! Świadczy o tym to, że co jakiś czas pojawiają się projekty nowych modów! Najnowszy to 8th Order , który dzieje się po jednym z zakończeń pierwszej (I jedynej słusznej) części Deus Exa – "New Dark Age". Narazie jego strona jest dość skromna a zespół dość mały, ale każdy kto ma chęci I umiejętności może się zgłaszać pod adresami: darkangelz123@hotmail.com i turkey_assasin@hotmail.com.

Co i jak z Warrenem Spectorem….
autor: Agent Smif
data: 9.11.2004
Ion Storm był łaskaw zakończyć (szybcy są…) spekulacje na temat plotki o zwolnieniu Warrena Spectra i potwierdzili ją! Jednak Spector nie zamierza zakładać własnej firmy, tylko przenosi się na stanowisko konsultanta do… Eidosu. Ta informacja nie powinna nas chyba specjalnie martwić:)

Aftermath
autor: Agent Smif
data: 16.11.2004
Tak… był kiedyś taki mod pamiętam… myślałem, że umarł bo jego strona zniknęła . A jednak żyje! Żyje i szuka kogoś kto zna się na projektowaniu stron internetowych. Zainteresowani powinni się zgłosić tu: dazza_aftermathmod@hotmail.com.

Kiepskie czasy nastały…
autor: Agent Smif
data: 16.11.2004
O tak źle się dzieje w świecie Deus Exa! Zniknęła znajdująca się ostatnio w newsowym „letargu" dobra niemiecka strona – DeusExZone! Natomiast serwis DeusExPlanet – najlepsze na świecie (z wyjątkiem rzecz jasna naszej strony;) źródło newsów nt. Deus Exa de facto kończy swoją działalność informacyjną (newsy przestaną się ukazywać). Na szczęście strona nie zniknie jednak fani (nie mówiąc już o redaktorach) stracą naprawdę dobre źródło informacji…

Nie jest jednak tak tragicznie…
autor: Agent Smif
data: 17.11.2004
DeusExZone zniknęła tyko chwilowo, już wróciła. Niestety nadal znajduje sie w „letargu".

FunLine City
autor: Agent Smif
data: 18.11.2004

Rosyjski klan Alpha tworzy nietypowego moda multiplayer – FunLine bo tak właśnie się on nazywa będzie miał elementy RPG i nie będą się one ograniczały do umiejętności. Autorzy zapowiadają że będziemy mogli wybrać rolę np. gangstera, sprzedawcy, turysty, artysty i wiele innych. Poza tym ma być dużo lokacji i nowych „dekoracji", będzie można kupować wszczepy, ubrania i nowe rodzaje jedzenia. Trochę to trąci Simsami;), ale może być ciekawie (jeśli się uda w co szczerze wątpie). Standardowo już twórcy moda szukają pomocy przy pracy, a także całodobowego serwera dla moda.

Alarm zdecydowanie odwołany
autor: Copniack
data: 18.11.2004
News kolegi Smifa nt. moda Aftermath wywołał zrozumiały popłoch wśród baczniejszych czytelników. Fraza – jak z horroru, przyznacie – „mod żyje i szuka kogoś" (ciary mnie przeszły, acchhh) wzbudziła niepokój nawet wśród zapalonych deusowców. Niniejszym dementujemy plotki – mod nie wyszedł na mściwe łowy i nie morduje przechodniów, którzy nie przeszli DX ponad 34,(78) razy.
Jedynym, kogo mod może szukać, jest samica płci żeńskiej, przypuszczalnie tego samego gatunku. Cały zespół życzy, żeby wreszcie ją, do cholery, znalazł, dał nam spokój i cieszył się wspólnie stworzoną stroną internetową.
Jeśli stanie się inaczej, Aftermach (zwany dalej, wcześniej i pośrodku – modem) zostanie pisemnie skarcony za brak zaradności.
Z najlepszymi życzeniami,
Copniack&spół(k)a
ps. To do państwa z czasopisma Law&Order, którzy stwierdzą, że granie rzuca się na mózg – wypchajcie się.;)

Hardcore mod wersja 3.0
autor: Agent Smif
data: 19.11.2004
Z tego oto miejsca można pobrać mod o tytule bardzo adekwatnym do treści: Hardcore. Oferuje on nowe wszczepy, bronie, tryby strzału i absurdalnie wysoki poziom trudności. Ja tam uważam, że ten mod jest przeznaczony dla masochistów…

Nowy poradnik do DX:IW
autor: Jaca
data: 20.11.2004
Dział Deus Ex 2 wzbogacił się o poradnik autorstwa AtheiX'a. Narazie możecie znaleźć porady dotyczące 2 z 5 planowanych części.
Mam tu na myśli przeciwników, czyli nie ma mocnych oraz bronie, czyli czym chata bogata.
Kolejne części w najbliższej przyszłości. Życzę miłej lektury.

Ni to wydra…
autor: Copniack
data: 24.11.2004
Nie wiem, jak zareklamować nowy artykuł na naszej stronie… „Copniack – wyciskacz łez"? „Powrót do przeszłości z delikatnym rzutem okiem w przyszłość"?
Coż, najlepiej po prostu przeczytajcie moje wypociny…

Poradnik Reloaded
autor: Jaca
data: 27.11.2004
Kolejna część poradnika do Deus Ex: Invisible War ujrzała światło dzienne. Tym razem padło na biomody, czyli futurystyczną odmianę kolczyków i innych ozdób:P.
Autorem tej części jest ponownie AtheiX. Do opracowania pozostały jeszcze dwie pozostałe, które w serwisie niebawem – wstęp i zakończenie.

Welcome A Board
autor: Agent Smif
data: 27.11.2004
Na prośbę Icka zamieściliśmy na naszej wspaniałej (ach ta skromność;) stronie stworzony orzez niego utwór „Welcome A Board". Jest to mix podkładu do piosenki Linkin Park „Cure for the itch" oraz tekstów i dźwięków z Deus Exa. Brzmi całkiem ciekawie…

Nowe porządki
autor: Copniack
data: 28.11.2004
Parę ważnych zmian na stronie…
1. Odchodzi jeden z naszych najwybitniejszych redaktorów – Lord Prymus. Dzięki, Krzysiek, za Twój wkład… Za wspólnie pisane teksty i w ogóle… Wpadaj do nas najczęściej jak możesz!
2. Przyjęliśmy nowego redaktora – jest nim Private Newman, znany Wam zapewne z naszej stopklatki… W związku z tymi zmianami na nowo opracowaliśmy dział kontakty. Znajdziecie tutaj wszystkich, którzy oficjalnie z nami pracowali – nawet tych, których już wśród nas nie ma. W dziali „Obecny skład" krótkie info pt. „Kto jest kim."
3. I na koniec mała zapowiedź – tradycyjnie we wtorek nowy tekst… Do przeczytania!

The Reborn – już nie mod
autor: Agent Smif
data: 28.11.2004
Takiego czegoś w świecie Deus Exa jeszcze nie było! Mod The Reborn (pisałem o nim jakiś czas temu – zombie itp.) przestaje być modem i… zostaje samodzielną grą! Autorzy napisali, że Deus Ex mimo, że bardzo go kochają itd. nie specjalnie nadaje się do ich projektu, ponieważ zamierzają zrobić coś w stylu Half Life 2.

Connection interrupted
autor: Jaca
data: 28.11.2004
Ze względu na przeprowadzkę naszego providera na nowe serwery w najbliższym tygodniu możecie spodziewać się problemów technicznych związanych ze stroną i forum.
Za wszelkie niedogodności chciałbym w imieniu całego zespołu przeprosić i wspomnieć, że z przeprowadzki na nowe, szybsze serwery wynikną same udogodnienia, np. szybsze ładowanie się strony, więc chyba warto:).

Jak stworzyć własny mod…
autor: Copniack
data: 1.12.2004
Zapraszam do zaznajomienia się z efektem pracy naszego nowego redaktora, Private Newman'a…

Przetłumaczył tekst z z planetdeusex.com pt. „Jak stworzyć własny mod.” Przeczytajcie – a nuż ktoś z Was odkryje w sobie „modne” powołanie? ;P

Przeprowadzka zakończona
autor: J.C. Lukas
data: 6.12.2004
Na poczatku chciałbym przeprosic za to, iż przeprowadzka a za nia idąca przerwa w działaniu serwisu trwala tak długo, obecnie serwis i forum już działaja a ewentualne usterki będą usuwane sukcesywnie.

Kolejna porcja tekstów do DX:IW
autor: Jaca
data: 8.12.2004
Po tygodniowej przerwie spowodowanej przeprowadzką zamieszczamy dziś kolejny tekst do przewodnika po Invisible War. Tym razem padło na opis modyfikacji do broni oraz coś specjalnego – unikalne bronie do IW. Oba teksty są autorstwa AtheiX’a.

Nowa sonda i podsumowanie
autor: Jaca
data: 9.12.2004
Od dzisiaj możecie głosować w nowej sondzie na temat stanu sceny Deus Ex. Wszyscy wiemy, że różowo nie jest, ale może przyjdą lepsze czasy…
Jednocześnie czas na podsumowanie poprzedniej ankiety, z wyników, której wyniki mile nas zaskoczyły.
Otóż w ankiecie brało udział 256 osób, z czego około 82% (209) było zdania, że zmiany są zaje…fajne, 9% (23) stwierdziło, że jest dobrze. Niezadowolonych było tylko 9% (24). Jeszcze raz chciałbym powtórzyć, że bardzo cieszy nas zarówno duża frekwencja jak i wyniki sondy. Oczywiście cenimy też opinie krytyczne, które zachęcają nas do poprawiania tego co zgrzyta.

Newsy na wyciągnięcie ręki
autor: Jaca
data: 9.12.2004
Od dzisiaj newsy dostępne będą również w nowopowstałym kanale RSS naszej strony.
Na czym to polega i jak z tego korzystać?
Dzięki RSS użytkownicy Firefoxa mogą oglądać newsy na stronie z zakładek ich przeglądarki. Jest to bardzo wygodna metoda sprawdzania newsów, ponieważ nie wymaga ładowania strony i po najechaniu na kanał myszą wyświetlają się nagłówki ostatnich 10 newsów ze strony.
Zainteresowanych odsyłam tutaj.

Wywiad z Witchboyem i 2027
autor: Agent Smif
data: 10.12.2004
Serwis Gamespy opublikował wywiad z Harveyem „Witchboyem” Smithem w którym opowiada on o swojej karierze zawodowej i nie tylko. Poza tym mod Deus Ex 2027 jest ukończony w 75% (a nie tak jak pisałem jakiś czas temu – całkowicie). Ponadto na jego stronie pojawiło się kilka nowych screenów.

BACK FOR GOOD
autor: J.C. Lukas

data: 15.12.2004
Witam ponownie, chciałbym poinformować wszystkich , że „serwerowe problemy" dobiegły końca. Zmieniliśmy prowidera i mamy nadzieje (na co wszystko wskazuje), że to koniec problemów z działaniem serwisu.

Wieczny Deus Ex
autor: Jaca
data: 18.12.2004
Po długiej przerwie związanej z przeprowadzkami publikujemy kolejne tłumaczenie autorstwa Private Newmana. Tym razem jest to artykuł pt. „Deus Ex po raz drugi", pochodzący z PlanetDeusEx.
Na nowy rok szykujemy niespodziankę, która będzie kolejnym krokiem dla naszej strony. Ale nie mówię już więcej szczegółów, żeby nie zapeszyć.

Plagiat, czy jak?
autor: Agent Smif
data: 19.12.2004
Dziwni są ludzie – zamiast pomagać w robieniu jednego moda tworzą drugi praktycznie identyczny! Mowa tu o Projekcie High Definition Texture Mod, który jest do złudzenia podobny do moda Rebirth (takie same założenia – poprawa jakości tekstur w Deus Exie) . Standardowo autorzy potrzebują pomocy w tworzeniu… dokładniejsze informacje na stronie.

Święta, święta… a co po świętach?
autor: Copniack
data: 24.12.2004
Witam Was tuż przed Świętami… Okresem szczególnym pewnie i dla Was. Dla niektórych jest to czas refleksji, dla innych czas odpoczynku (jak np. dla załogi naszego serwisu;)), ale dla wszystkich ten okres ma jakiś szczególny, „szczególniejszy" klimat. Życzymy Wam, żebyście spędzili ten czas w zgodzie ze sobą, czyli tak, jak chcecie… Nie musi być tradycyjnie, jeśli w zdrowiu i szczęściu macie ochotę siedzieć w pubie – powodzenia.;)
Po życzeniach tradycyjnych czas na nasze, scenowe. Dwa nasuwają się same…
1. Żeby nasza podobno martwa scena zmartwychwstała (już wiem, czemu w tradycji chrześcijanskiej zdecydowania ważniejsza jest Wielkanoc:))
2. Żeby Deus Ex 3 – czy jak go tam nazwą – był godniejszym następcą jedyneczki niż IW…
ad. 2. No i proszę jeszcze, żeby poszedł na moim sprzęcie

A teraz pora na noworoczne obietnice… Jak pewnie zauważyliście, w okresie okołoświątecznym troszkę od strony odpoczęliśmy – od razu w styczniu zabieramy się do roboty. Wraca stary – napięty – plan pracy.:P
Od razu na Nowy Rok szykujemy dwie WIELKIE niespodzianki. Naprawdę warto poczekać…
Do usłyszenia po wytrzeŁwie… ekhm… wkrótce!

Newsy PSDX: 2005

Noworoczna niespodzianka
autor: Jaca
data: 2.01.2005

Oto wielka niespodzianka, którą zapowiadaliśmy na łamach strony. Od dziś możecie oglądać nasz serwis w nowej szacie graficznej. Mamy nadzieję, że niespodzianka przypadła Wam do gustu i że teraz serwis jest bardziej przejrzysty i przyjemniejszy dla oka.
Zmianie layoutu towarzyszy również wprowadzenie nowej sondy, w której możecie ocenić efekt końcowy pracy redakcji.
Od nowego roku zmieniła się również nazwa naszego serwisu. PSDX – bo tak teraz brzmi – to skrót od Polskiej Strony Deus EX. Mamy nadzieję, że nasza marka zdobędzie sporą popularność na scenie DX i nie tylko.
Na zakończenie chciałbym zaapelować do wszystkich o zgłaszanie jakichkolwiek błędów w serwisie. Ze względu na duży zakres prac, mogły się wkraść jakieś babole, więc proszę o kontakt pod: jaca@deusex.pl.
Miłego przeglądania

Prośba prywatna…
autor: Copniack
data: 2.01.2005
Ta sonda obok jest jedną z ważniejszych w historii naszej (Waszej!) strony… Decydujecie o swoich gustach na conajmniej rok!
Dlatego proszę – niech każdy odda swój głos. Nieważne, czy mu się nowy layout podoba, czy nie – chcemy po prostu znać Wasze upodobania. To ważne, w końcu będą to wskazówki na następny raz.;)
Acha – koniecznie zajrzyjcie do nas we wtorek! Będzie nowy, świetny tekst…

Nowe opowiadanie
autor: Copniack
data: 5.01.2005
Na wstępie muszę przeprosić za małe zamieszanie – obiecałem Wam nowy tekst na wtorek… I faktycznie, tekst znalazł się na stronie w tym terminie. Ale w zespole zaczął szaleć chochlik – i zabrakło newsa.
Niniejszym nadrabiamy, zapraszając do zagłębienia się w lekturze nowego opowiadania. Oryginał pochodzi z PDX, autorem jest Matthew Wragg. Przetłumaczył, rzecz jasna, Private Newman.
Wkrótce kolejne części, ale radzę już teraz zapoznać się początkami przygody niejakiego Decker'a Parkes'a. Polecam!

Poradnik ukończony
autor: Jaca
data: 8.01.2005
Publikujemy finalną wersję poradnika do Deus Ex: Invisible War. W stosunku do poprzedniej wzbogacona została o wstęp zawierajacy podstawowe informacje, od czego najlepiej zacząć oraz zakończenie z praktycznymi poradami, które na pewno przydadzą się każdemu początkującemu graczowi DX:IW.
Autorem poradnika jest oczywiście AtheiX.

Trailer 2027
autor: Agent Smif
data: 8.01.2005
Na stronie rosyjskiego moda 2027 pojawil się niespełna półtoraminutowy trailer prezentujący interesujące (chociażby pod względem graficznym) lokacje, a także efekty pogodowe. Gorąco polecam!

HDTP – praca wre
autor: Agent Smif
data: 11.01.2005
Wygląda na to, że nie doceniłem moda HDTP – rozwija się on zdecydowanie dynamiczniej i ciekawiej niż mod Rebirth. Z tego oto miejsca można pobrać dotychczasowe efekty pracy, tu można zobaczyć, „jak będzie wyglądało". Są też krótkie animacje – „Biegnący terrorysta" i „Śmierć terrorysty"

Decker Parkes – ciąg dalszy
autor: Agent Smif
data: 13.01.2005
Z lekkim opóźnieniem (ale cieszcie się, że w ogóle:)) ukazał się dalszy ciąg tłumaczenia (w rzecz jasna popisowym wykonaniu Pivate Newmana) świetnego opowiadania Matthew Wragga pt. „Decker Parkes". Kto nie zna początku ten… niech niezwłocznie zapozna się z nim pod tym adresem

Power&Love
autor: Agent Smif
data: 13.01.2005
Oto kolejna wiadomość z serii „*Scena Deus Exa żyje*!" Jeden z naszych redaktorów – AtheiX (atheix@o2.pl) założył dzisiaj projekt moda do Deus Exa. Mod nazywać się ma Power&Love (dopóki AtheiX nie wymyśli czegoś lepszego) a jego akcja toczyć się będzie po zakończeniu „Join Illuminati". W modzie będziemy dalej grać JC, a naszym celem będzie uratowanie wybranki jego serca – Nicolette DuClare. Fabuła oczywiście będzie głębsza i bardziej skomplikowana. Jeśli chcecie wziąć udział w pracach nad modem, wysyłajcie maile do AtheiXa.

Brakujące ogniwo
autor: Agent Smif
data: 17.01.2005
Przez niedopatrzenie na stronie zamieściliśmy jedynie cztery z pięciu części drugiego rozdziału opowiadania o Deckerze Parkesie. Błąd został naprawiony (winowajca skazany;), brakującą część możecie przeczytać tu.

P&L – strona
autor: Agent Smif
data: 19.01.2005
Mod naszego redaktora – AtheiXa – Power & Love ma już własną stronę internetową. Na razie jest dość skromna, ale oczywiście to dopiero początek.

Deus Ex… naszą przyszłością
autor: Agent Smif
data: 20.01.2005
Taki brzmi tytuł tekstu (pochodzącego z Planet Deus Ex, autorstwa Kaigena) przetłumaczonego rzecz jasna przez Private Newmana. Jest on co prawda skoncentrowany zdecydowanie na nanotechnologii, ale jeśli ktoś nie zna się na tej dziedzinie nauki to polecam. A i przepraszam za „obsówę", ale mieliśmy małe zespołowe problemy.

HDTP i P&L
autor: Agent Smif
data: 21.01.2005
Autorzy moda HDTP mieli drobne problemy, ale jakoś sobie z nimi poradzili. Mod dalej szybko się rozwija – w szczególności polecam zobaczenie projektu nowej „pięknej" twarzy Gunthera Hermanna. Natomiast strona moda AtheiXa zmienił adres na: www.powernlove.republika.pl.

Ciąg jeszcze dalszy…
autor: Agent Smif
data: 24.01.2005
Przepraszam za to skandaliczne opóźnienie, ale wbrew pozorom my redaktorzy, też jesteśmy ludźmi, a człowiek nie samym Deus Exem żyje. W każdym razie możecie nareszcie przeczytać następny rozdział opowiadania o Decekerze Parkesie w tłumaczeniu Private Newmana.

FunLine City – wywiad
autor: Agent Smif
data: 28.01.2005
Dziś mamy dla was coś innego niż zwykle – AtheiX przeprowadził wywiad z Daedalusem – jednym z twórców moda multiplayer – FunLine City. Już jutro (jeśli wszystko pójdzie zgodnia z planem) następne materiały nt. modów.

Zapowiedź TNM i Forum P&L
autor: Agent Smif
data: 29.01.2005
Z minimalnym opóźnieniem opublikowaliśmy tekst AtheiXa – tym razem jest to zapowiedź interesującego moda The Nameless Mod.
Poza tym mod AtheiXa Power & Love ma od wczoraj własne forum na którym możecie dyskutować na jego temat (moda nie AtheiXa;).

Sonda
autor: Copniack
data: 30.01.2005
Ostatnia sonda wykazała, że większości z Was zmiana layoutu odpowiada. Ok. 60% głosujących stwierdziło, że nowy layout jest lepszy niż poprzedni, w tym ponad połowa uważa na dodatek, że jest on fantastyczny. Cieszy nas taki wynik, ale w trosce o resztę wkróce damy możliwość wyboru layoutu.

Nowa sonda daje Wam możliwość decyzji – jesteście dalej zainteresowani tematyką DX czy macie dość? Głosujcie – zawsze analizujemy wyniki i wysnuwamy z nich jakieś wnioski…

Myślę też, że macie prawo wiedzieć, czy w swojej fascynacji jesteście osamotnieni. Nasze statystyki wskazują, że zaliczamy ostatnio ok. 120 odsłon dziennie…

Upadek?
autor: Agent Smif
data: 1.02.2005
Krążą pogłoski o rychłym zamknięciu studia, które stworzyło Najlepszą Grę Wszechczasów (i kilka innych – mniej ważnych;) – chodzi oczywiście (i niestety) o Ion Storm. Wygląda na to, że od odejścia

Warrena Spectora mają same problemy – najpierw planowali zamknąć studio w Dallas, teraz słychać o Austin – to już nie wygląda na plotki. Z drugiej strony może nie należy panikować – Eidos też już miał pięć razy upaść, a jakoś się trzyma…

Wirtualna rzeczywistość
autor: Copniack
data: 2.02.2005
Tyle lat to robię, a nadal trudno mi reklamować własne teksty.
Znowu artykuł… Znowu przemyślenia… Po prostu przeczytajcie!

Zapowiedź 2027
autor: Agent Smif
data: 5.02.2005
Wczoraj opublikowaliśmy tekst AtheiXa – zapowiedź interesującego moda Deus Ex 2027. Miłej lektury!

TrailerTNM
autor: Agent Smif
data: 6.02.2005
Jakiś czas temu (a ja jakimś cudem to przeoczyłem) ukazał się krótki trailer moda The Nameless. Przepraszam za niedopatrzenie.

Alternatywa
autor: Jaca
data: 9.02.2005
W związku z podzielonymi opiniami na temat nowej szaty graficznej PSDX postanowiliśmy wprowadzić możliwość wyboru pomiędzy starym a nowym layoutem. Odpowiednią opcję znajdziecie w menu lub klikając na ten link, jeśli chcecie wybrać stary wygląd albo tutaj, jeśli zmieniliście zdanie i wolicie nowy.
Aby uzyskać możliwość zmiany wyglądu niezbędna jest obsługa plików cookie przez przeglądarkę internetową.
Proszę o zgłaszanie wszelkich błędów, niedociągnięć pod jaca@deusex.pl

Decker powraca
autor: Jaca
data: 11.02.2005
Mam przyjemność zawiadomić, że nasz etatowy tłumacz Private Newman ukończył przekład czwartego rozdziału Deckera Parkes'a i możecie dalej śledzić jego przygody pod tym adresem.
Uwaga, tekst zawiera wulgaryzmy :-).
Miłej lektury!

ION Storm zamknięte…
autor: Jaca
data: 11.02.2005
W oficjalnym oświadczeniu Eidos potwierdził informacje, że zamyka studio ION Storm Austin, co dla nas oznaczać może koniec serii Deus Ex…
Jest to związane ze zmianą strategii firmy, która ma zamiar zainwestować w inne studio deweloperskie – Crystal Dynamics.

Ludzie z ION Storm znajdą prawdopodobnie zatrudnienie tam lub w konkurencyjnym Midway. Niezwykle przykra wiadomość dla każdego fana Deus Ex…

TNM – Daj głos!
autor: Agent Smif
data: 11.02.2005
Autorzy moda The Nameless zwrócili się do fanów Deus Exa z dość nietypową prośbą – szukają głosów potrzebnych do podłożenia dialogów. Aby zgłosić chęć pomocy należy wysłać na adres voicesubmissions@offtopicproductions.com trzydziestosekundową próbkę własnego głosu (najlepiej w formacie .mp3).

Krótko o ION Storm
autor: Jaca
data: 23.02.2005
W związku z zamknięciem ION Storm przygotowaliśmy krótki tekst dotyczący studia w Austin. Omówione zostały w nim krótko najważniejsze produkty oraz zarysowana została historia od początków aż po sam koniec.
Zapraszam do lektury tutaj.

O modach słów kilka
autor: Agent Smif
data: 26.02.2005
AtheiX – pomysłodawca moda P&L poszukuje człowieka do brudnej roboty czyli Public Relations i Human Resources (znaczy od reklamy i werbunku w skrócie). Chętni powinni wysyłać zgłoszenia na adres atheix@o2.pl Poza tym otwarte zostało polskie forum moda. Na stronie moda Unatco Born pojawiły się nowe screeny i muzyka. Mod ten jest już w 80% ukończony i będziemy mieli okazję zagrać w niego już w tym roku. Natomiast na stronie moda The Nameless pojawiła się instrukcja nagrywania głosu.

Deus Ex wiecznie nagradzany
autor: Agent Smif
data: 2.03.2005
Właściwie pisanie o uznaniu jakim cieszy się Najlepsza Gra Wszechczasów jest trochę bezsensowne, bo przecież i tak wszyscy wiemy, że jeśli nie nagradzają (choćby w konkursie na najlepszą strategię turową) to jest to wyłącznie wynikiem spisku/ignorancji/głupoty (niepotrzebne skreślić). Jeśli natomiast nagradzają jest to truizm, ponieważ i tak wszyscy wiedzą że Deus Exowi należy się każde wyróżnienie. Ale przejdę do sedna sprawy: Wg. serwisu Markolf Deus Ex był w zeszłym roku najlepszą grą z dołączonych do czasopism, CDAction uznało Deus Exa za II najlepszą grę miesiąca, natomiast wg. Gier-Online Deus Ex był III najlepszą grą miesiąca. Niestety nie wiem których miesięcy dotyczą dwa ostatnie wyróżnienia, chodzi najprawdopodobniej o styczeń, lub luty. Podziękowania dla Atheixa za materiał do newsa.

„Wieści błachej treści"
autor: Agent Smif
data: 4.03.2005
Zebrało się trochę informacji o których moim zdaniem w znakomitej większości nie ma sensu pisać, ale żeby nie było, że jesteśmy w tyle to jednak coś skrobnę.
Serwis Deusex- Online powrócił i będzie informował nie tylko o wydarzeniach na scenie Deus Exa,

ale też o grze Project: Snowblind, czyli tym czymś w co rzekomo przeobraził się Deus Ex: Clan Wars. Autorzy TNM poszukują mapperów, chętni proszeni są o nadsyłanie zgłoszeń na adres: TNM@planetdeusex.com. Mod ten jest już w 88% ukończony. I ostatnia informacja: został wypuszczony edytor do Thiefa 3 co może teoretycznie może oznaczać, że już niedługo możemy się spodziewać edytora do Invisible War.

Rozdział V
autor: Agent Smif
data: 5.03.2005
Wreszcie jest piąty rozdział opowieści o Deckerze Parkesie! Następny już we wtorek.

Muzyka z TNM i VI rozdział
autor: Agent Smif
data: 9.03.2005
Zgodnie z zapowiedziami wczoraj został zamieszczony VI rozdział przetłumaczonego przez Private Newmana opowiadania o Deckerze Parkesie. Natomiast autorzy TNM zamieścili próbkę muzyki którą będziemy mieli przyjemność usłyszeć w modzie. Oto i lista miejsc z których można ją pobrać.

Spector – Reaktywacja
autor: Agent Smif
data: 12.03.2005
Warren Spector i grupka „uchodźców" z Ion Storm utworzyła Junction Point Studios. Na razie zamierzają wznowić projekt Looking Glass Studios zaniechany w 1997 roku – „Junction Point" – MMORPG Fantasy/Science – Fiction (a mi się zdawało, że to Deus Ex był grą trudną do zaszufladkowania…). Miejmy nadzieję, że nie będzie to pierwsza i ostatnia gra tego studia (nie chciałbym uprawiać czarnowidztwa, ale tak jakby sama nazwa wskazuje na coś takiego). W przyszłości mogliby zająć się Deus Exem 3, ale na razie to raczej marzenia.

Obrazki z 2027
autor: Agent Smif
data: 16.03.2005
Żeby nie było, że się obijam, czy też, że na scenie Deus Exa nic się nie dzieje poinformuje was, że na stronie moda 2027 pojawiły się dwa nowe obrazki (TNM ma nowego screena co tydzień, ale nie będę narzekał;). Dodatkowo autorzy 2027 informują, iż prace nad muzyką są już w końcowym stadium i może będziemy mieli wkrótce okazję usłyszeć demo.

Dobre nowiny o modach
autor: Agent Smif
data: 21.03.2005
Wersja Alpha moda 2027 została ukończona i teoretycznie powinno się dać ją ściągnąć, ale niestety chyba padł serwer (wnioskuje z niedostępności strony moda Fun Line City znajdującego się na tym samym serwerze). Ukazały się też kolejne obrazki z tegoż moda. Autorzy TNM wyznaczyli bezcenną nagrodę za stworzenie logo dla ich moda – pudełko z autografami Warrena Spectora i Harvey' a Smitha. Oto szczegóły. A P&L ma nowy zdecydowanie ładniejszy desing.

Filozofia
autor: Agent Smif
data: 23.03.2005

Dziś, a właściwie już od wczoraj mamy dla was przetłumaczony przez Private Newmana esej o rozwoju świata po zakończeniach Deux Exa. Wg. Mnie nic specjalnie odkrywczego, ale może skłoni was do refleksji i napiszecie coś własnego?

Pełne Tłumaczenie
autor: Agent Smif
data: 15.04.2005
Jeśli jeszcze przypadkiem nie wiecie (a to by oznaczało, że nie wszyscy czytający newsy korzystają z forum, a nie tylko na odwrót) to do Majowego CDAction została dołączona Pełna Nieoficjalna Polonizacja Deus Exa (Wg niektórych źródeł – Prawie Pełna). Rzecz jasna kiedy tylko dorwiemy plik zamieścimy go na stronie. To likwiduje chyba wszelkie problemy z naszym spolszczeniem. Inne wieści: HDTP ma nowy design strony. A P&L zmienił się trochę scenariusz. Od dłuższego czasu nie było artukułów, ani opowiadań, nie znaczy to jednak, że się obijamy (dobra może trochę, ale nasz Nadworny Tłumacz robił Wielce Tajemnicze i Ważne Rzeczy). Wiadomości są rzadko, bo nic ważnego się nie dzieje

UB i P&L
autor: Agent Smif
data: 23.04.2005
Autorzy Unatco Born poszukują doświadczonego kodera, znającego C++ zgłoszenia pod takim oto adresem: fender2k1@gmail.com. A na stronie Power & Love został zamieszczony pierwszy obrazek – model granatu gazowego. Na zamieszczenie polonizacji mamy już oficjalne pozwolenie, niedługo ją opublikujemy.. na pewno.

Polska wersja już jest
autor: Agent Smif
data: 25.04.2005
Jak widać wreszcie możecie ściągnąć spolszczenie. W międzyczasie zdążyłem przetestować całkiem spory kawałem – całkiem niezła robota, brakuje trochę polskich znaków w dialogach i „kolorytu" (przetłumaczone są praktycznie tylko rzeczy niezbędne do przejścia gry), czasami polonizacja jest zbyt dosłowna, jednak Tomaszowi Nagorce i tak należą się wielkie podziękowania i wyrazy szacunku.

Wywiad z AtheiX'em
autor: Jaca
data: 11.05.2005
Pod wskazanym adresem prezentujemy wywiad z szefem zespołu pracującego nad modem Power and Love.
Wywiad obejmuje wiele zagadnień związanych z fabułą moda i zmianami w stosunku do oryginalnej wersji gry. Zapraszam do przeczytania.

Postępy w modach
autor: Agent Smif
data: 4.06.2005
Autorzy TNM zaktualizowali „pasek postępu" szczegóły na ich stronie. Na stronie P&L pojawił się model templariusza. HDTP idzie cały czas na przód – tutaj i tu możecie obejrzeć modele systemów sanitarnych i nie tylko:)

TNM – oprawa dźwiękowa
autor: Agent Smif
data: 20.06.2005
Ledwo dwa tygodnie minęły i już mamy kolejną aktualizację „paska postępu" na stronie TNM, sam mod jest już w końcowej fazie produkcji. Teraz zaczęła się praca nad muzyką i nagrywaniem głosów.

Decker Last Stage
autor: Jaca
data: 20.06.2005
Na łamy naszego serwisu powraca po raz siódmy i niestety ostatni Decker Parkes po raz kolejny w tłumaczeniu Private Newmana. Wszystkim zainteresowanym życzę miłej lektury i ostrzegam ludzi, którzy mają problemy z sercem, aby przeczytali ten rozdział w towarzystwie znajomych tudzież opiekunów…

HDTP ma się nieźle
autor: Agent Smif
data: 23.06.2005
Na stronie moda HDTP pojawił się „pasek postępu" z którego wynika, że w największym stopniu są zaawansowane modele (42%), następnie tekstury (14%), najmniej natomiast pajazdy i postacie (po 5%). Trochę się dziwie, bo wehikułów specjalnie wiele nie było w Deus exie, ale może poprostu autorzy zostawili je na deser:)

Kolejne miłe zaskoczenie
autor: Agent Smif
data: 30.06.2005
Pamiętacie jeszcze The Chronos Project? Wiecie, taki „matrixowaty" mod… Dobra, możecie nie pamiętać – nie było o nim wieści od ponad dwóch lat… A tu kilka dni temu autor jak gdyby nigdy nic pisze, że był zajęty pracą nad TNM.
Z tego bełkotu wywnioskowałem mniej więcej tyle, że jednoosobowy zespół pracuje nad ukończniem II fazy (z III) moda i że w najbliższym czasie można spodziewać się obrazków. Optymistycznie patrząc możemy spodziewać się, że mod wyjdzie gdzieś w okolicach roku 2007 :]
Z trochę innej beczki: zobaczcie jak wygląda twarz Gunthera Hermanna wg HDTP.

Ogórkowe wieści
autor: Agent Smif
data: 10.07.2005
Już prawie odzwyczaiłem się od pisania newsów, liczyłem na to, że będzie można trochę odpocząć, ale niestety, lub na szczęście (bo jednak widać, że scena nie jest martwa) świat Deus Exa odżył w wakacje:
– Do zespołu tworzącego Chronosa dołączył niejaki Dr. Dumb Lunatic z forum DXE, który od razu pomógł w naprawieniu kilku błędówi stworzeniu HUD- a, poza tym mają nowy layout i dodali kilka screenów.
– Autorzy Unatco Born poszukują utalentowanego twórce tekstur, który miałby pracować nad Hong Kongiem. Zgloszenia standarowo na adres fender2k1@gmail.com
– DeusExPlanet.ru zniknęło, a kokretniej przy wchodzieniu następuje przekierowywanie na ich forum… to raczej nie znaczy nic dobrego
– Na forum DeusExPlanet piszą o małym modzie single player zwanym Unleashed (Vol. 1) – można go ściągać stąd lub skąd [Na własną odpowiedzialność – jeszcze nie testowałem]

TNM, HDTP, Chronos i Wywiad
autor: Agent Smif
data: 5.08.2005
TNM powoli zmierza ku końcowi, pewnie autorom się nie spieszy, bo i tak czekaja na HDTP, nad którym prace idą raczej nie najszybciej. Przy okazji autorzy HDTP informują, że ich poprawione tekstury mogą być nie kompatybilne z niektórymi modami. Autorzy Chronosa pracują wciąż nad jakimiś usterkami, a Cyan (ich głównodowodzący) zajmuje się pisaniem powieści sicence – fiction. A teraz odrobina podłej autopromocji:
Mój wywiad z AtheiXem został przez niego przetłumaczony i opublikowany (już nie przez AtheiXa, tylko na jego prośbę) na serwisie DXEditing.com, niektórzy co prawda mówią, że osoba przeprowadzająca wywiad nie jest w nim najważniejsza, ale co oni tam wiedzą, nie?

Tłumaczenie TNM i Opowiadanie
autor: Agent Smif
data: 7.08.2005
Tajemnicza grupa Progress Before Safety pod przywództwem (znanego forumowiczom) Pointmana pracuje nad tłumaczeniem moda TNM na nasz język ojczysty. Są duże szanse, że ukaże się ono wkrótce po wydaniu moda. Natomiast na naszej stronie zostało opublikowane zabawne opowiadanie niejakiego Mr.M przetłumaczone przez Private Newmana.

HDTP i Spółka
autor: Agent Smif
data: 19.08.2005
HDTP opublikowało pięciominutowy Voice Blog Metche w którym prezentuje on ogólne założenia projektu, zakreśla podstawowe cele i przedstawia członków zespołu. W najbliższym czasie spodziewać się można kolejnych, bardziej specyficznych odsłon w
wykonaniu pozostałych członków załogi.
Zamieszczony zaostał też krótki tutorial Phasmatisa odnośnie tworzenia metalowych tekstur.
Modele w HDTP są już ukończone w 56%, natomiast tekstury w 15%, reszta się nie posunęła.
Wkrótce (przy optymistycznym założeniu) na naszej stronie ukaże się artukuł o tym własnie modzie (aktualnie jest opracowywany przez Pointmana, któremu przy okazji dziękuje za wyczerpujące informacje – HDTP powinno być dumne z takiego PR Managera:).
Poza tym Gra Wszechczasów znalazła się na 21 miejscu rankingu Top 100 Games serwisu ING, pokonując bardzo wiele znanych gier i przegrywając m.in. kilkoma wersjami Super Mario

„Ambrozja, albo Śmierć"
autor: Agent Smif
data: 24.08.2005
Tak brzmi tytuł świetnego, opublikowanego właśnie na naszej stronce opowiadania autorstwa Dablju.
Tyle. Czytać!

HDTP faza druga
autor: Agent Smif
data: 30.08.2005
Równolegle z fazą pierwszą trwają pracę nad drugą, która ledwo wystartowała, a jej modele są już w połowie ukończone. Faza pierwsza, też się posunęła – modele są ukończone w 57%, a tekstury w 24%.

Poza tym „podła komercyjna propaganda”: Może zauważyliście, a może i nie, ale na górze mamy takie śliczne reklamowe linki sponsorowane przez Google – wbrew pozorom nie chcemy nagle się obłowić – chodzi o zwyczajny zwrot kosztów Braunowi i Jacy, którzy z własnej kieszeni zapłacili za przedłużenie ważności domeny (uniezależnienie od GOL- a kosztuje), poza tym możliwe jest, że będziemy musieli dokupić trochę miejsca na serwerze.

„Human Factor”
autor: Agent Smif
data: 14.09.2005
„Deus Ex Unkown: Human Factory” – taka jest pełna nazwa moda nad którym prace rozpoczął niejaki Lone_1 ze strony DX Editing, na razie niewiele wiadomo, w tej chwili z jego mrocznej strony (będącej na razie „w proszku”) nie można się dowiedzieć niczego poza tytułem moda. Pożyjemy zobaczymy, w każdym razie życzymy jak najlepiej. Natomiast TNM jest już prawie ukończony, (tak, wiem, gadam tak już od jakiegośc czasu) w każdym razie do końca zostały tylko dialogi, kod, muzyka i podkładanie głosów.

Pointman uprzejmie donosi
autor: Agent Smif
data: 22.09.2005
Jak wyżej, oto kolejne informacje od rzecznika wszystkich, zagranicznych modów które jako tako się trzymają:
Do TNM przyszli dwaj nowi dźwiękowcy, a jeden powrócił „po długiej, tajemniczej nieobecności”, ma to oznaczać, że znajdujące się obecnie w powijakach udźwiękowienie powinno ruszyć z kopyta. Poza tym szpanują, że deszcz do nich zawitał, cóż to za nowość skoro 2027 już dawno prezentowali takie i inne efekty pogodowe ;P
Na koniec coś dla tych co lubią bawić się edytorem: modyfikacja Jima Bowena do 3ds2de i tutorial Phasmatisa objaśniający jak kożystać z tego czegoś (cokolwiek to jest, ja się nie znam – ja tu tylko sprzątam:).
Dzięki Pointman!

Na zachodzie bez zmian
autor: Agent Smif
data: 6.10.2005
Smike był łaskaw wreszcie poinformować, że Klystron Project nie żyje… Nie jest to wieść specjalnie zaskakująca zwłaszcza, że na stronie nie było aktualizacji od przeszło dwóch lat, choć mogliśmy żyć nadzieją, że nagle odrodzi się jak CP. U HDTP też nic specjalnego – prace toczą się powoli, ale podobno są bardzo ciężkie. Zastanawiają się też nad fazą testową. A propos – możecie podejrzeć Boba Page’a i inne śliczności. Wybaczcie przekorny tytuł newsa, ale nie miałem pomysłu…

KP żyje
autor: Agent Smif
data: 29.10.2005
Klystron Project podobno jeszcze ostatecznie nie umarł, (ale co to za życie:) w każdym razie nosi teraz tajemniczy tytuł „AL-X5: SPADE II”.
Z innych wieści offtopicproduction się rzecz jasna jakoś trzymają:
TNM zmienił adres, a na stronie HDPT został lekko zaktualizowany „pasek postępu”.

Deus Ex Fortress
autor: Jaca
data: 29.10.2005
Tak brzmi tytuł opowiadania, które wygrało „PlanetDeusEx's Fanfic contest of 2000/2001" autorstwa niejakiego EternalSpark'a. Trafiło ono na nasze łamy dzięki tłumaczeniu Private Newmana.
Zapraszamy do lektury.

Eidos w rękach Electronic Arts?
autor: Jaca
data: 29.10.2005
Wszyscy dobrze wiemy o upadku studia ION Storm, jednak prawa do marki Deus Ex posiada nadal brytyjski Eidos, który został przejęty przez innego wydawcę z Wielkiej Brytanii – SCi.
W wyścigu o zakup SCi prowadzi aktualnie koncern Midway, a tuż za nim znajduje się Electronic Arts.
Daleki byłbym od stwierdzenia, że wpłynie to w znacznym stopniu na wydanie kolejnej części Deusa, ale wszyscy dobrze wiemy, że EA jest najbardziej dochodowym koncernem branży gier komputerowych. Z drugiej strony nie słynie on raczej z ambitnych projektów jakim z pewności był Deus Ex.
Pożyjemy, zobaczymy…

AtheiX przemawia
autor: Agent Smif
data: 4.11.2005
AtheiX (vel. El Cid) szef zespołu pracującego nad modem P&L wydał voice bloga (widać ostatnio taka moda:). Plik jest w języku angielskim i odnosi się jak chyba nietrudno zgadnąć do moda, a nie życia prywatnego AtheiXa. Natomiast HDTP prezentuje kolejną wersję „upiększonego" Gunthera Hermanna, oto dwa filmiki: pierwszy, drugi.
Jeśli nie macie ochoty ściągać to można zwyczajnie obejrzeć obrazki na ich forum.

Ranking
autor: Agent Smif
data: 8.11.2005
Dawno nie było żadnego potwierdzenia wielkości Najlepszej Gry Wszechczasów, a więc oto i kolejny ranking Greatest 50 Games – tym razem możecie sami się zasłużyć – głosowanie trwa do końca roku. Metoda oddawania głosów jest trochę męcząca – trzeba podawać adres poczty elektronicznej, ale z drugiej strony daje to możliwość naginania wyników, co oczywiście odradzam i potępiam. W tej chwili wygrywa… „Zelda: The Ocarina of Time", ale „bramka jest okrągła, a piłki są dwie"!
Za informację dziękuję AtheiXowi

Newsy PSDX: 2006

Zmartwychwstanie
autor: Agent Smif
data: 5.01.2006
Wybaczcie tą ponad miesięczną przerwę fanatycy. Oczywiście chodziło o to aby sprawdzić czy ktokolwiek jeszcze nas potrzebuje, oraz czy zauważycie i przejmiecie się naszym zniknięciem.

Spisaliście się wspaniale – prawie wszyscy którzy mieli zapisane kontakty do naszego zespołu byli zaniepokojeni losami strony i dręczyli nas pytaniami co będzie ze stroną? Dobra, teraz trochę poważniej (choć jesteśmy realnie wzruszeni waszą troską): W związku z brakiem miejsca na poprzednim serwerze i naszą niechęcią do dokupowania dodatkowego miejsca postanowiliśmy zrezygnować z niezależności i (rękami Jacy) przenieśliśmy stronę na serwer serwisu imro.pl. Niedługo będzie można nas też złapać pod standardowym aliasem (www.deusex.pl). Podczas naszej przydługiej nieobecności wydarzyło się niewiele:
Zmienił się szef zespołu tworzącego P&L i teraz jest nim Crazy_George , a strona TNM zmieniła wygląd na bardziej mroczny i efekciarski, natomiast Deus Ex zajął finałowo ósme miejsce w rankingu Gratest50Games.

Deus Ex: Invisible War PL
autor: Agent Smif
data: 14.01.2006
Panie i Panowie Cenega wyda w lutym Invisible War z polskimi napisami! Niestety, póki co, nie wiadomo czy polonizacja będzie udostępniona tym, którzy kupili wcześniej wersję angielską, ale przed chwilą wysłałem w tej sprawie maila do Cenegi. O odpowiedzi poinformuje was kiedy tylko ją otrzymam:)

Polski klan
autor: Agent Smif
data: 31.01.2006
Znany naszym forumowiczom POLISHKUCHCIK założył z przyjaciółmi nowy polski klan o niezbyt oryginalnej za to wielce patriotycznej nazwie [PL]. Klan wbrew pozorom jest międzynarodowy, strona jak na razie ma tylko wersję angielską za to posiada dwujęzyczne forum. Oczywiście życzymy im powodzenia i wszystkiego dobrego.

Się proszą
autor: Agent Smif
data: 24.02.2006
Ok, skoro mody robią wszytstko żebyśmy tylko o nich napisali to w końcu trzeba coś skrobnąc, bo inaczej się nie odczepią

Zespół TNM sklecił drugeigo trailera – jest stylizowany na filmowy i dość przegadany, teoretycznie wymaga DivXa 6.1, ale w rzeczywistości całkiem nieźle wygląda oglądana ordynarnym Media Playerem. Trailer można pobrać w wersjach 13.7Mb i 8.7Mb

„Polepszacze" z HDTP zmienili wygląd strony i ujawnili kolejne dwie (będące jak na razie w powijakach) fazy.

Mod Human Factor teoretycznie ma strone we Flashu… tylko że ja mam Flasha, a jakoś się nie wyświetla. Może wy będziecie mieli więcej szczęścia.

Renesans
autor: Agent Smif
data: 10.03.2006
Ludziom się coś ostatnio przestał podobać wygląd Nejlepszej Gry Wszechczasów, po HDTP zmieniającym tekstury, pojawił się projekt Reborn, który przenosi Deus Exa na silnik UT2004 (a

czemu nie od razu na Source?;). Ponadto twórcy mają zamiar ulepszyć sztuczną inteligencję, modele i kilka innych spraw. Mod ma ułatwić tworzenie map i wszelkie inne modyfikacje, a także poprawić MP. Brzmi pięknie, lecz chwilowo wygląda raczej średnio. Moim zdaniem mogliby połączyć siły z wyżej wspomnianym HDTP (z którym z resztą mają być na szczęście kompatybilni).

Poza tym twórcy Unatco Born przypominają o swoim modzie – twierdzą że prace ciągle trwają choć niektórzy z nich kolaborują przy okazji z Rebornem, co kosztuje ich trochę czasu. Jako dowód że coś się dzieje dołączyli do ostatniego newsa spory pakiet obrazków z Hong Kongu. I wciąż poszukują wybitnego twórcy tekstur…

Nie dadzą spokoju
autor: Agent Smif
data: 21.03.2006
Moderzy starają się żeby mi się przypadkiem na przedwiośniu nie nudziło i zasypują nowinkami:

2027 ma nową, piękną stronkę, a także kanał RSS. Twórcy obiecują że prace nad modem przyspieszą i informują, że potrzeba im człowieka od modeli 3D.

Kolaborowanie twórców Unatco Born z ludźmi od Reborna przyniosło efekty – UB będzie pierwszym modem pod Reborna. Trwają też pracę nad trailerem tego pierwszego.

MiB
autor: Agent Smif
data: 7.04.2006
Nowe mody rosną ostatnimi czasy jak grzyby pod deszczu! Najnowszy projekt ma tytuł „Man in Black", wcielimy się w nim w pierwszego faceta w czerni o kryptonimie Q (niech żyje oryginalność, czemu nie X?:).

Akcja moda będzie się działa kilka miesięcy po śmierci Boba Page' a, a główny bohater będzie członkiem partyzantki przeciwko Iluminatom.

Odwiedzimy nowe lokacje m.in. ukrytą bazę MJ12 w Nowym Meksyku, bibliotekę iluminatów w Aleksandrii, a także zniszczoną kwaterę główną UNATCO.

Mod będzie oferował nieliniową fabułę z pogłębiniem idei iluminatów, ulepszone efekty broni, podkładane dialogi (!), a także wiele nowych broni m. in. mag rifle (znana z IW) i to co tygrysy lubią najbardziej – szurikeny, znaczy oriony, czy jak kto woli „gwiazdki ninja" (że też dopiero teraz na to wpadli!).

Brzmi pięknie, jednak w tej chwili nad modem pracuje chyba tylko jedna osoba – oczywiście potrzebuje pomocy.

Za spostrzeżenie dzięki Nexusowi

Wywiad z Sheldonem Pacottim
autor: Private Newman
data: 14.04.2006
Witam wszystkich nieznających mnie od strony newsowej

Nieprzerwanemu strumieniowi doniesień o modach powinien dla zwykłej przyzwoitości towarzyszyć przyrost artykułów ;). Niniejszym zapraszam do lektury ciekawego wywiadu z Sheldonem Pacottim (gdyby ktoś nie wiedział – autorem Deusowych dialogów) znalezionego w otchłaniach Sieci i przetłumaczonego przez moją skromną osobę ;).
Miłej lektury!

DX' owi filmowcy
autor: Agent Smif
data: 13.06.2006
Jakby nie patrzeć, twierdzenie że nic się ostatnio w naszym światku nie dzieje jest kłamstwem. Coś być musi w Najlepszej Grze Wszechczasów że ludzie wciąż chcą nad nią pracować. Ale do rzeczy:

„Back In New York City" nie jest modem lecz… hmm fanowskim serialem na silniku gry? Osią fabularną tej opowieści jest życie niewielkiego oddziału MJ12. Na razie są dwa odcinki których, przyznam się bez bicia, (z racji chwilowego braku głośników) jeszcze nie obejrzałem. W każdym razie zapowiada się ciekawie, choć przydałyby się napisy.

A jeśli o mody chodzi:
„HDTP" wciąż się rozwija – broń nabiera kształtów, a poza tym twócy zamierzają odświeżyć wygląd strony.

„MiB" też sobie radzi – ma już całkiem niezłą stronę i ok. połowy stołków obsadzonych. Widać też już pierwsze efekty pracy.

Wybaczcie że tak długo nie pisałem, nic mnie nie usprawiedliwia, jestem podłym leserem.

A za podrzucanie nowinek dzięki Nexusowi

Kurs Edytora cz. II
autor: Private Newman
data: 27.06.2006
Zauważywszy niesłabnące na naszym forum zainteresowanie tworzeniem map Deusowym edytorem, UnrealED, postanowiliśmy wyjść Wam naprzeciw, drodzy Czytelnicy! Nasz zbiór artykułów powiększył się o drugi, bardzo dobrze napisany rozdział poradnika dla początkujących mapperów autorstwa naszego forumowicza, PolishKuchcika. Zainteresowanych zapraszam do lektury tutaj, a i już zdradzę, że na tym prawdopodobnie nie koniec.

P.S. Od siebie chciałbym polecić wspomnianą w poprzednim newsie machinimę Back In New York City, tj. serial oparty o silnik Gry. Choć brak napisów bywa uciążliwy, znający język „anglikański" mogą ubawić się setnie ;).

Przyszedł Eidos i zajął
autor: Agent Smif
data: 12.07.2006
Była Machinima, nie ma Machinimy.

Z ich strony można wyczytać informację znaną z kinowych zajawek, czyli „coming soon". Jednak ze strony TNM można poznać prawdziwą wersję wydarzeń:

Do twórców BiTNC przyszli smutni panowie z Eidosu i oświadczyli, że przez Machinime są łamane ich szerokie prawa autorskie i rozkazali zdjęcie strony.

Ok, może trochę ubarwiłem historię, ale „z grubsza" wygląda to właśnie tak. Wszyscy którzy są oburzeni potraktowaniem tak tego niekomercyjnego i niewinnego projektu mogą podpisać się pod tą oto petycją.

Turniej
autor: Agent Smif
data: 12.07.2006
BBPL, nasz forumowicz organizuje turniej w Deus Exa, szczegółowe informacje na forum.
Tak poza tym nasz inny forumowicz – LEADER założył Klan – Zakon Światła.

Nowa ankieta
autor: Private Newman
data: 16.07.2006
Dziś w pasku po prawej stronie strony pojawiła się nowa ankieta, w której możecie wyrazić swoje nastawienie względem prac prowadzonych przez osoby z naszej redakcji i naszego forum nad kompletnym spolszczeniem Deus Ex. Tak, robimy coś takiego :)) Potencjalne miło zdziwione tą wieścią osoby odsyłam do stosownego wątku na forum (a same prace są już dalece zaawansowane).

Warto wspomnieć o wynikach poprzedniej sondy, w której na pytanie o sens dalszych prac nad stroną zdecydowana większość z Was odpowiedziała z entuzjazmem, zagrzewając nas do działania :). Pragniemy Wam podziękować za ten głos wsparcia i obiecujemy trwać na posterunku

Nadzieja na Deus Ex 3?
autor: Jaca
data: 18.07.2006
W wywiadzie udzielonym dla brytyjskiego magazynu PC Zone (fragmenty wywiadu na tej stronie) Warren Spector stwierdził, że chciałby powrócić do uniwersum Deus Ex, jednak na drodze pojawia się jego ex-pracodawca – Eidos, który posiada prawa do gry i póki co nie wyraża zainteresowania kontynuacją serii.

Zapytany przez dziennikarza czy będziemy mogli ujrzeć jeszcze kontynuację Deus Ex w pismach komputerowych, odpowiedział, że chciałby znać odpowiedź na to pytanie. W tej chwili wszystko jest w gestii Eidos, a Warren jest zainteresowany kupnem praw do tytułu.

Słowa słowami, a czas pokaże czy możemy traktować jego deklarację w kategoriach żartu (użył słów: „I miss the Dentons a lot… Hey, Eidos, wanna sell the IP?"), czy też będzie próbował dogadać się z brytyjskim wydawcą.

KOMPLETNE SPOLSZCZENIE DEUS EX!!!!!
autor: Private Newman
data: 15.09.2006
Nadszedł długo oczekiwany dzień, dzień wypłaty! Z ogromną przyjemnością pragnę Wam donieść, że nasze prace nad pełną polonizacją Najlepszej Gry Wszchczasów zostały ukończone i jest już ono wystawione na światło dzienne Internetu do ściągnięcia W TYM MIEJSCU. (Pełna dokumentacja

dostępna tutaj.)

Chciałbym w tym miejscu stereotypowo podziękować wszystkim, którzy nas wspomagali w tym zbożnym wysiłku: naszym forumowiczom i wszystkim Deusowym fanom, którzy zagrzewali nas dopingiem i zabierali głos w merytorycznych dyskusjach, a także naszym krewnym, przyjaciołom i innym, którzy wspierali nas w ten czy inny sposób ;). Przede wszystkim chciałbym jednak złożyć hołd i powiedzieć serdeczne ‚sęk ju' osobom, z którymi w ciągu tych wszystkich miesięcy miałem okazję, dłużej lub krócej, współpracować, tj. Nexusowi, Balduranowi, Kubie, Fenix The Best i wielu innym, służącym radą lub pomocą, a także Tomaszowi Nagórce, którego praca była nam pomocna.

Liczymy na to, że nasze spolszczenie przybliży Wam nieprzeciętną fabułę i rozmaite zakręty scenariusza tego niezwykłego cRPG bardziej niż kiedykolwiek. Żywimy też nadzieję, że przyczyni się ono do ponownego odkrycia Deus Ex przez wiele osób i wywoła nowy przypływ zainteresowania, na który Deus Ex – arcydzieło gatunku – naprawdę zasługuje.

Zastrzegam, iż nie jesteśmy dyplomowanymi lingwistami, lecz zrobiliśmy co w naszej mocy, by efekt końcowy był jak najbliższy ideału – i jesteśmy z niego zadowoleni.
Wszelkie uwagi prosimy kierować na forum, zaś przed zagraniem radzimy zajrzeć do pliku ReadMe.

To by było chyba na tyle. Powiadomcie znajomych! Niech się szerzy!

Deus uber alles!

Edit: W związku z pewnymi problemami technicznymi napotkanymi przez niektórych, błyskawicznie wydaliśmy wersję 1.01 spolszczenia. Więcej informacji na ten temat pod tym adresem . Odnośnik z tego newsa do pliku również został zaktualizowany.

[„For it is the dawning… of a new day"]

Demo, powrót z powrotem, postęp
autor: Agent Smif
data: 19.09.2006
Wiecie co nastąpi za 12 dni? Jasne że wiecie – w końcu ja, wasz ukochany sługa, ociągałem się z podaniem tej informacji tak długo że musieliście się dowiedzieć z innych źródeł… Jednak tym którzy polegają tylko na mnie objawię:
Za 12 dni udostępnione zostanie demo HDTP.

Czyż to nie piękne, że będzie można pograć w Najlepszą Grę Wszechczasów nie tylko w ojczystym języku, ale i z ładniejszymi teksturami?

Inne wieści:

BiNYC powrócił z nową stroną, ale bez filmików. Wydaje mi się, że powodem ich braku są problemy techniczne, a nie spisek Eidosu.

Prace nad MiB postępują na co autorzy dają rozliczne dowody. Zupełnie jakby próbowali się ścigać z TNM

Ankiety, sondy, badania…
autor: Private Newman
data: 26.09.2006
W związku z ostatecznym wydaniem spolszczenia rację bytu straciła nasza ostatnia sonda, w której pytaliśmy Was o konsumenckie nastawienie względem niego Zdecydowana większość ankietowanych wyznała, że termin wypuszczenia polonizacji jest im wysoce nieobojętny, co pogrzebało nasze nadzieje na ostatni miesiąc wakacyjnego bumelanctwa i musieliśmy wysilić się do końca Cóż, przynajmniej można poczuć się ważniejszym, gdy tyle par oczu zwróconych na siebie ;D Tak czy owak, teraz pora na poznanie odpowiedzi na pytanie „Czy warto było?" – nową ankietę w tej kwestii znajdziecie tam, gdzie zwykle Wypowiadają się tylko ci, którzy grali! :> Naturalnie liczymy na grad szczerych odpowiedzi, które pogrzebią nasze (zbyt) dobre samopoczucie

Nowy, czy na pewno lepszy Deus Ex?
autor: Nexus
data: 4.10.2006
Kilka dni temu, jak już pewnie wszyscy wiedzą wyszła pierwsza część moda HDTP, która zawiera ponad 90 odrestaurowanych obiektów, 2 bronie i Gunthera Hermanna.

Również twórcy DX: Reborn – moda przenoszącego Deus Exa na silnik UT2K4 – nie spoczywają na laurach. Otóż niedawno opublikowali nowy film prezentujący trening.

Hardcore Hardcore Hardcore Hardcore
autor: Agent Smif
data: 16.10.2006
Wbrew pozorom dzisiejsza wiadomość nie ma być reklamówką pornografii, choć w gruncie rzeczy mod o którym mowa jest w mojej opinii adresowany głównie dla masochistów. Chodzi oczywiście o najnowszą wersję (4.1) produkcji Hejhujki która jak zwykle urozmaica rozgrywkę dzięki przerażającemu poziomowi trudności (choć wiem że niektórzy forumowicze chwalą się pokonaniem całej gry z tym modem), jak również m. in. znaczącym zmianom w naszym uzbrojeniu. Należy również nadmienić że Hejhujka był łaskaw poinformować nas o tym osobiście ujawniając przy okazji jak bardzo nas kocha:)

Update spolszczenia
autor: Nexus
data: 29.10.2006
Dzięki wytężonej pracy **Nathan2000**, któremu z tego miejsca szczerze dziękuję, w spolszczeniu zostały poprawione liczne literówki oraz różnorakie inne błędy. Zostały również dodane, a właściwie to przywrócone skróty klawiszowe. Jeśli mimo to nadal znajdziecie jakieś błędy, nie omieszkajcie o nich napisać na forum gdzie został utworzony stosowny do tego celu dział.
Spolszczenie w wersji 1,10 można pobrać z tego miejsca.

WaterZone
autor: Private Newman
data: 3.12.2006
Mam niekłamaną przyjemność zaprezentować kolejny artykuł z cyklu poradnika na temat tworzenia map do Deus Ex autorstwa naszego eksperta, PolishKuchcika. Dzisiejszy odcinek traktuje o dodawaniu akwenów wodnych do świata gry Zainteresowanych i ambitnych mapmakerów zapraszam serdecznie do lektury…

Newsy PSDX: 2007

Nowe Przejawy Twórczości Modmakerów
autor: Private Newman
data: 12.01.2007
Wraz z nowym rokiem jak grzyby po deszczu wyrastają nowe przejawy geniuszu twórców modów. Zaczniemy od zupełnie exclusive newsa, zawdzięczanego naszym tajnym kontaktom w ekipie HDTP Oto garść screenów z nowymi modelami pojazdów, które niebawem pojawią się zapewne i na stronie moda :>

Obrazek nr 1
Obrazek nr 2
Obrazek nr 3
Obrazek nr 4
Obrazek nr 5

Czujcie się uprzywilejowani

Małą innowację dla miłośników Deusowego multipleja zgotował z kolei niejaki MainMan, który w tworzonym przez siebie modzie postanowił przełamać monopol elementów akcji w modach sieciowych i położył akcent na elementy RPG (!). Rozgrywka ma się niewiele różnić od trybu single: celem gracza jest wypełnianie zadań dla NPC-ów, zdobywanie punktów doświadczenia, obrastanie w pieniążki na różne sposoby itd., a dla chętnych nawet skateboarding! Zapis naszych przygód w modzie ma być na stałe przechowywany na serwerze dzięki czemu będzie można powracać do rozpoczętej poprzednio gry. Co interesujące, zachowana ma być PEŁNA SWOBODA gracza w doborze środków, co oznacza m.in. możliwość długiego i pomyślnego grania przy rezygnacji z użycia przemocy w ogóle Na wszelki wypadek jednak ;] oprócz deski pojawić się mają nowe rodzaje uzbrojenia, które zakupywać będzie można w sklepach.
Całość rzecz jasna wyposażona jest we własne mapy, które niektórym, imho nie bez podstaw, przywodzą na myśl klimat Thiefa.
Wadą wszystkich tych cudowności jest spory ciężar modu, który po rozpakowaniu ważyć ma powyżej 100mb.

A teraz was zaskoczę: przewidywana data wypuszczenia modu to nie, jak zwykle bywa, bliżej nieznana przyszłość, ale najbliższych parę(naście) dni! :))
Jak w praktyce zafunkcjonują powyższe gromko raczej brzmiące zapowiedzi – przekonamy się, choć brzmi to wszystko całkiem, całkiem nieźle… Kto wie, może sam się w końcu skuszę na multiplejowego moda ;))
Więcej screenów znajdziecie na tej stronie.

Hotel Carone po polsku
autor: Nexus
data: 3.02.2007
Miki48 wraz z moją boż.. techniczną pomocą przetłumaczył mod Hotel Carone. Spolszczenie obejmuje dialogi i teksty pisane. Polonizację można pobrać stąd.

Projekt 2027 powraca do gry
autor: Nexus
data: 1.03.2007
Po roku milczenia Ded znowu przemówił. Odświeżył informacje na swojej stronie, dał dwa nowe screenshoty z Paryża, a przede wszystkim zaktualizował paski postępu. Wynika z nich, że do zrobienia zostały jedynie teksty i mapy. Kilka dni wcześniej Daedalus uchylił rąbka tajemnicy na temat nowego sposobu rozwoju postaci. Stare umiejętności zostaną zastąpione nowymi. Głównie będą to wariacje starych umiejętności, ale i nowych np. umiejętność Trening fizyczny, który będzie kombinacją starej umiejętności Pływania oraz nowej umiejętności Siły. Pojawią się również nowe wszczepy wizualizujące: noktowizor, termowizja oraz promieniowanie gamma.

New Vision i wszystko jasne
autor: Nexus
data: 11.04.2007
Ten mod był do przewidzenia tylko nie było nikogo kto mógłby się go podjąć, aż w końcu stało się. Pod przewodnictwem SnipaMasta bliżej nieokreślony team pracuje nad modem New Vision oferującym bardziej szczegółowe tekstury otoczenia do Deus Ex. Dostępne są już pierwsze owoce ich pracy. Wszystkie potrzebne pliki znajdują się tu, zaś na forum Off Topic Productions możecie obejrzeć sporą galerię.
Razem z HDTP (nowe modele i tekstury przedmiotów oraz dekoracji), Deus Ex: Reborn (silnik UT2k4 z dynamicznym cieniowaniem i realistyczną fizyką) oraz New Vision być może już niedługo zobaczymy Deus Ex w zupełnie nowej jakości.

Przy okazji informuję, że ruszyła strona MainMan's City – moda multiplayer, o którym mogliście przeczytać parę miesięcy temu.

Deus Ex Antologia
autor: Agent Smif
data: 16.04.2007
Cenega podaje że z okazji pierwszych urodzin serii „Kolekcja klasyki" [18 maja br.] wydana zostanie Antologia Deus Exa na którą składać mają się Deus Ex, DX: Invisible War i (co szczególnie interesujące) Project: Snowblind (wydawca uznał że też dzieje się on w świecie DX, co o ile wiem niezupełnie zgadza się z prawdą). Wszystkie gry będą w polskiej wersji językowej – niektóre serwisy podają, powołując się na informacje prasowe Cenegi, że w przypadku I części Deus Exa jest to polonizacja premierowa, co jak wiemy już absolutnie mija się z prawdą. Choć z drugiej strony jest to możliwe – o ile tylko wykupili ją od Tomasza Nagórki.
W każdym razie zestaw ten ma kosztować 24 polskie złote i 90 groszy co, o ile wybaczymy Naszemu Ulubionemu Wydawcy te drobne niedociągnięcia, jest ceną dość zachęcającą.

Lifting Invisible War
autor: Nexus
data: 11.05.2007
Już w chwili premiery Deus Ex Invisible War nie wyglądał tak jak powinien. Między innymi miał kiepskiej jakości tekstury co było wynikiem pośpiesznej konwersji gry z Xboxa. Ale od czego są fani.. 10 maja bieżącego roku John P. wydał DX:IW Unified Texture Pack – kompilację trzech modów (Cumulative Texture Pack By John P., Community Texture Pack, Micro Texture Pack By

Blumenkohl) podmieniającą łącznie 279 tekstur. Szczegóły dotyczące moda oraz galerię porównawczą znajdziecie na stronie Johna P.

Truizm
autor: Agent Smif
data: 18.05.2007
Jak donoszą serwisy Deus Ex został uznany przez magazyn PC Zone za najlepszą grę wszechczasów. Dla nas to oczywiście żadne zaskoczenie (powtarzamy tę opinię od początku istnienia strony), natomiast Warren Spector twierdzi że jest wielce poruszony, lecz przyznaje że jest to najlepsza gra nad jaką pracował.

Ze świata modów:

Wyszła nowa wersja najmniej poważnego (co nie jest w żadnym razie czynnikiem wartościującym) moda do DX – Burden of 80 Proof. Ma ona w pełni nagrane głosy i trochę efektów specjalnych, Nexus twierdzi że brzmi całkiem nieźle.

MainMan's City
autor: Agent Smif
data: 6.06.2007
Wyszedł. Jest do pobrania stąd. Posiada elegancki instalator i zajmuje 100mb. Więcej możecie wyczytać z propagandy Newmana ze stycznia, albo przekonajcie się sami…

Nowe artykuły
autor: Agent Smif
data: 22.06.2007
Jak wskazuje tytuł, dział artykuły powiększył się o dwie nowinki – recenzję spolonizowanego przez Cenegę Deus Exa i analizę świata DX.
Autorem pierwszego tekstu jest pafnucy, natomiast drugiego Łukasz Kowalski, znany też jako Luke.

The Nowhere
autor: Agent Smif
data: 1.07.2007
Nie wiem jakim cudem udało mi się dotychczas nie wspomnieć o tym projekcie. Fakt ten jest szczególnie naganny ponieważ jest to inicjatywa naszych forumowiczów. Mod ma stronę internetową, lecz na razie (jak łatwo zauważyć) jest ona w trakcie budowy. Można jednak zobaczyć już pierwsze efekty prac. Moim zdaniem wyglądają dość ciekawie.

New Vision pod kontrolą
autor: Nexus
data: 21.07.2007
Nie możecie doczekać się moda New Vision? Może szczegółowy pasek postępu ulży waszym cierpieniom? Poza tym SnipaMasta zapowiada wydanie za miesiąc pierwszej paczki z teksturami obejmującej pliki: Paris, NYC_Bar, NYC_FreeClinic, Cmd_Tunnels.

Kolejna poprawka Deus Exa
autor: Nexus
data: 24.07.2007

Jedni znęcają się nad Deus Exem w modzie HDTP, inni w New Vision, a tymczasem na horyzoncie pojawił się Deus Ex Revision . Oferuje on nowe bronie, więcej przeciwników oraz NPC, nową muzykę, dźwięki i tekstury, a przede wszystkim posiada rozbudowane oryginalne mapy, w tym nowe budynki i pomieszczenia. Uff… Oficjalna strona moda znajduje się tu, zaś na YouTube można obejrzeć prawie 10 minutowy film prezentujący wynik dotychczasowych prac. Premiera DX Revision przewidziana jest na marzec/kwiecień 2008r.

Przy okazji warto odnotować, że na stronie moda 2027 jest update w postaci nowych screenów z Moskwy i Paryża. To miło, że Ded zerwał z dotychczasową polityką newsowania raz na rok

Zodiac kompletnie spolonizowany
autor: Nexus
data: 30.07.2007
Zodiac obok Hotel Carone dołączył do modów, które doczekały się polskiej lokalizacji. Spolszczenia dokonał Nathan2000, a obejmuje ono zarówno wszystkie teksty w grze jak również tekstury co należy uznać za duży plus i profesjonalizm autora. Polonizację można pobrać z naszych plików, a dokładnie stąd lub stąd.

Czas oczekiwania
autor: Nexus
data: 17.09.2007
Pozornie nic się nie dzieje. W świecie modów tylko TNM regularnie podaje newsy. Twórcy pozostałych modów milczą, choć da się odczuć postęp prac:
wartość licznika zrobionych tekstur w New Vision co jakiś czas rośnie
– w profilu ModDB poziom zaawansowania DX Reborn skoczył do 70%
– DX Revision doczekał się nowej strony
– w profilu ModDB Man in Black pojawiły się nowe screeny

W maju Patrick Melichor, dyrektor francuskiego oddziału Eidos, w wywiadzie dla telewizji MusiquePlus mówił o nowootwartym studiu w Montrealu. Pierwszym zadaniem studia ma być wskrzeszenie Deus Ex. Zaznaczył, że projekt musi być zatwierdzony przez centralę, a ma to nastąpić w przeciągu kilku następnych miesięcy. Czy tak się stanie? Czas pokaże.

Pozostaje nam czekać…

Deus Ex Revision Hong Kong
autor: Nexus
data: 19.09.2007
Tak właśnie nazywa się nowy film prezentujący mod Deus Ex Revision. Jest on mniej chaotyczny niż poprzedni i daje lepsze wyobrażenie czego możemy się spodziewać. Video jest do obejrzenia na youtube.

Każdy sobie moda skrobie
autor: Nexus
data: 29.09.2007
Niektórzy nawet takie mody wydają publicznie i tak w ostatnich dniach wyszedł Deus EX : DELTA. Nie ma on żadnej skomplikowanej fabuły. Po prostu trzeba zabić wszystko co się rusza, a nie jest to takie proste, ponieważ przeciwnicy korzystają z SI moda Hardcore. Obecnie DELTA jest w rosyjskiej

wersji językowej jednak Вероника – twórczyni moda – zapowiada wydanie również wersji angielskiej. Wszelkie pliki potrzebne do zagrania w Deus EX : DELTA dostępne są na forum planetdeusex.ru.

Here it is! The Revision demo!
autor: Nexus
data: 13.10.2007
Jak sam tytuł newsa mówi, wyszło demo moda Revision. Waży niespełna 250mb i jest do ściągnięcia z tej strony. Demo obejmuje wszystkie misje od początku gry, aż do spotkania Lebedeva w Jumbo Jetcie. Co ciekawe, do gry nie jest w ogóle potrzebny Deus Ex, a przynajmniej tak twierdzi Trasher – autor moda. W rzeczywistości wcale nie jest tak różowo. Zaraz po uruchomieniu Revision, gra wyrzuca błędy o brakujących plikach DeusExItems.u, Entry.dx i DX.dx, które trzeba skopiować, sami zgadnijcie skąd

EDIT:
Nie wiem czy Trasher zna język polski i przeczytał to co napisałem na naszym forum, ale demo zostało cofnięte. Ma być wydane w późniejszym terminie, bez „zbędnych plików", a co za tym idzie będzie wymagało oryginalnego Deus Exa.

Nowe screeny z Project 2027
autor: Nexus
data: 14.10.2007
W przypadku tego moda to nie lada wiadomość. Otóż Ded opublikował na stronie Project 2027 pięć nowych obrazków. Zastał również przedłużony pasek postępu map z 90% do 93%.

DX3 poza burtą?
autor: Nexus
data: 3.11.2007
Chodzą plotki, że Deus Ex 3 o którym chodziły plotki w maju bieżącego roku został anulowany. Wiadomość podała polska strona Valhalla.pl powołując się na anglojęzyczną stronę Blue's News, która z kolei powoływała się na blog such things that never was. W sumie sytuacja się nie zmienia – szanse na kolejną część DX są marne.

UPDATE
Pojawiły się wątpliwości co do wiarygodności informacji z bloga. Niewykluczone, że w tym wypadku chodzi o Deus Ex: Clan Wars robionego trzy lata temu na PS2/XBOX/PC i który ostatecznie przeistoczył się w Project Snowblind.

KING IS BAAAAAACK!
autor: Nexus
data: 27.11.2007
Zawsze marzyłem żeby napisać takiego newsa i w końcu stało się:

DEUS EX 3 ZOSTAŁ OFICJALNIE POTWIERDZONY PRZEZ EIDOS.

Produkcją gry zajmie się, zgodnie z wcześniejszymi plotkami, nowe studio Eidosu w Montrealu. Wystartowało już nowe forum, zaś na stronie studia Eidos Montreal można obejrzeć krótki trailer.

Gra prawdopodobnie wyjdzie na PS3, XB360 i PC.

Dziękuję za uwagę

http://www.deusex3.com
autor: Nexus
data: 28.11.2007
Została uruchomiona oficjalna strona Deus Ex 3. Jak na razie nic na niej nie ma oprócz trailera w dosyć dobrej rozdzielczości 800×450.

Marka Deus Ex brzydko wykorzystana
autor: Nexus
data: 1.12.2007
30 października w wywiadzie dla http://www.developmag.com szef Eidos Montreal Stephane D'Astous powiedział, że Deus Ex 3 będzie robiony na nowym silniku Crystal Dynamics, na którym będzie również tworzona kolejna część Tomb Raider. Użycie w Deus Ex silnika Crystal Dynamics ma go rozpowszechnić w branży oraz zainteresować inne firmy produkujące gry dla Eidos.
Stephane oświadczył, że wybór padł na Deus Ex, ponieważ jest to znana gra i pozwoli ona na ściągnięcie do nowej firmy dobrych, utalentowanych ludzi.

Studio Eidos Montreal ma się składać z 350 osób podzielonych na trzy grupy. Pierwszy team jest już kompletny i zajmuje się Deus Exem. Drugi team ma powstać do lata 2008 roku i ma się zająć grą, do której Eidos ma prawa licencyjne (czyżby kolejny Thief?). Trzeci team ma powstać do lata roku 2009 i ma się zająć zupełnie nowym tytułem.

Analiza trailera
autor: Agent Smif
data: 1.12.2007
Nexus popełnił pogłębioną analizę trailera Deus Exa 3. Jeśli wydaje wam się, że jest on jedynie krótkim efekciarskim filmikiem to ten artykuł przekona was jak bardzo się mylicie i uświadomi wam, że autorzy zmanipulowali wami używając złożonego przekazu podprogowego…
Tylko dla czytelników o mocnych nerwach!

Nowa sonda
autor: Agent Smif
data: 5.12.2007
W ramach renesansu naszej strony, spowodowanego informacjami o tworzeniu kolejnego sequela Najlepszej Gry Wszech Czasów, zamieściliśmy nową sondę. Wybitnie spostrzegawcze osoby mogą zauważyć pewne podobieństwo do sondy nt. IW, są one dość uzasadnione, mamy w końcu nadzieję na coś lepszego (od obu lub przynajmniej drugiej części).

Wywiad na temat DX3 w 1UP
autor: Nexus
data: 5.12.2007
Serwis 1UP przeprowadził bardzo ciekawy wywiad ze Stephane D'Astous w całości poświęcony Deus Ex 3. Z informacji tam zawartych należy odnotować, że szczątki fabuły zostaną podane dopiero po nowym roku, zaś latem powinny pojawić się pierwsze screeny (nie sprecyzował czy będą to artworki czy screeny z gry). Stephane oświadczył również, że codziennie poświęca co najmniej 15

minut na czytanie oficjalnego forum, aby team był świadomy oczekiwań fanów gry oraz mógł reagować na ich uwagi.

Newsy PSDX: 2008

Nowy film z Deus Ex: Reborn
autor: Nexus
data: 10.01.2008
Parę dni temu na stronie Mod DB, Akerfeldt umieścił film prezentujący fragment treningu. Widać, że przeniesienie Deus Ex'a do UT2k4 jest jak najbardziej możliwe, niemniej wiele rzeczy zostało jeszcze do zrobienia lub poprawienia. Premiera DX: Reborn przewidywana jest na trzeci kwartał 2008 roku.

Wywiad i częściowa Rewizja
autor: Agent Smif
data: 12.01.2008
Nieoceniony pafnucy przetłumaczył wywiad z menadżerem generalnym studia Eidos Monreal Stephanem D'Astous. Rozmowa jest dość ciekawa, mimo że Kanadyjczyk nie zdradza żadnych szczegółów dotyczących trzeciej części Deus Exa.

Ukazała się pierwsza mapa moda Revison – Lucky Money Club. Powiedziałby wam to wcześniej Nexus, ale ogłosił oficjalnie że bojkotuje ten mod. W sumie go rozumiem – ta „poprawka" zdaje się mieć za zadanie totalne zepsucie klimatu Deus Exa przy pomocy zmiany charakteru map. Poza tym mod nie wnosi nic nowego.

HDTP żyje
autor: Pointman
data: 23.01.2008
Po blisko rocznym przestoju HDTP wraca do pracy nad modelami broni.

Zespół zasilony przez Akerfelda i AlvinaD (Deus Ex:Reborn) zapowiada, iż na dniach zaprezentuje świeży materiał poglądowy. Wypadałoby powiedzieć: najwyższy czas. Tym bardziej, iż PC POWERPLAY Magazine uznało HDTP za deusowego moda #1. Cóż, popularność zobowiązuje.

Problemy z importem modeli postaci wysokiej jakości nie zostały rozwiązane, jednak nie mamy ostatecznego potwierdzenia odnośnie wyłączenia ich z pełnego wydania moda.

TNM – update
autor: Pointman
data: 25.01.2008
Wraz z szóstymi urodzinami projektu The Nameless Mod wkroczył w fazę nasilonych sprawdzianów technicznych. Testowane są odmienne style gry, różne poziomy trudności, metody realizacji zadań i eksploracji map. Na bieżąco dodawane są też bonusy dla wyjątkowo wnikliwych (czy też wścibskich :)) graczy.

Równolegle trwają prace nad zakończeniami fabuły – a konkretnie nad zestawieniem filmików zamykających rozgrywkę. Wedle zapowiedzi Jonasa Waevera czeka nas seria dynamicznych scen

przedstawiających losy głównych postaci i konsekwencje wyborów podejmowanych przez gracza – co najmniej 9 wersji zakończenia historii.

Do prac nad głosami postaci dołączyła grupa aktorska **Northwest OVA** – w kombinacji ze studiem dźwiękowym **Brand X Audio** zapowiada to profesjonalny dubbing i znaczne skrócenie czasu produkcji. A jest nad czym pracować, bo wedle zaokrąglonych obliczeń TNM zawiera od 6 do 10 godzin konwersacji.

I sprawa najważniejsza: termin wydania. Wedle optymistycznych założeń finalna wersja moda powinna pojawić się **w wakacje bieżącego (2008) roku**.

„TNM od blisko dwóch lat pracuje nad zapominaniem o nadchodzących datach wydania”, mówi nam ZeroPresence, główny mapper TNM. Miejmy nadzieję, że tym razem deadline okaże się ostatnim.

DeusExWiki
autor: Nexus
data: 29.01.2008
Z inicjatywy Nathan2000, powstała encyklopedia wiedzy o świecie Deus Ex – DeusExWiki. Tworzyć ją może każdy, więc zachęcam do współtworzenia

The Nowhere
autor: Pointman
data: 30.01.2008
Twórcy projektu The Nowhere uchylają rąbka tajemnicy. Ze świeżo otwartej witryny internetowej dowiadujemy się, iż w The Nowhere przyjdzie nam wcielić się w rolę **Seana Redda**, szefa ochrony w Głównej Zbrojowni MJ12 w Denver. Autorzy zapowiadają nawiązania do fabuły Deus EX i Invisible Wars; możemy też liczyć na nowe modele i mapy wzorowane na prawdziwych lokacjach.

Chwilowo witryna oferuje prezentowane już wcześniej ujęcia geometrii – niemniej LastEr obiecuje rychłe pojawienie się nowych grafik.

Przypominając słowa Agenta Smifa z lipca ubiegłego roku: „wygląda dość ciekawie”. Niewątpliwie wkrótce przyjrzymy się bliżej całemu przedsięwzięciu.

7-lecie PSDX!
autor: Private Newman
data: 10.02.2008
Panie i Panowie! Czytelniczki i Czytelnicy! Rodacy! Czapki z głów! Dzisiejszego dnia mija dokładnie 7 lat od chwili, gdy nasz przodek – wówczas jako „Nanotech Corp.” pod adresem nanotech.prv.pl – ujrzał światło dzienne po raz pierwszy. Był piątek 9 lutego 2001, 2556 dni temu. Kto dziś jeszcze pamięta te prapoczątki poza garstką fanów i samymi twórcami? Przy tej okazji pragniemy serdecznie pozdrowić samego Ojca-założyciela – Brauna

Siedem lat to kawał czasu dla człowieka, a dla strony internetowej – cała wieczność. W ciągu tego czasu nasz serwis po wielokrotnych przeprowadzkach ustabilizował swoją sytuację, ogromnie się rozrósł, stworzył prężne forum dla całej masy fanatyków, doprowadził do wypuszczenia pierwszej polskiej wersji językowej Deus Ex, a na chwilę obecną cieszy się liczbą ponad 165 000 odwiedzin – nieźle jak na parolatka, prawda? Żeby Wam to wszystko lepiej unaocznić, przygotowaliśmy mała

niespodziankę Jest nią obrazkowa historia naszej strony wykonana przez Nexusa. Łapcie!

W urodzinowym newsie z 2002 roku czytamy m.in.: „Mam nadzieję, że przetrwamy przynajmniej do premiery Deus Ex 3 i osiągniemy status najlepszej strony o DX". Piewsze z życzeń pozostaje z pewnością aktualne ale miejmy nadzieję, że na tym się nie skończy i razem dotrwamy do kolejnych, przełomowych i coraz to doskonalszych sequeli Najlepszej Gry Wszechczasów. Czego sobie i Wam życzy

Zespół Redakcyjny PSDX

IW w CDA
autor: Agent Smif
data: 27.03.2008
Do najnowszego (kwietniowego) CDAction dołączono Deus Ex: Invisible War w polskiej wersji językowej.

Revision Demo
autor: Agent Smif
data: 4.04.2008
Zostało udostępnione demo moda Revision. Stąd można je ściągnąć. Przypominam , że nasza redakcja raczej nie poleca tego projektu.

Za informację dziękuję Kuchcikowi.

DX3 – Pierwszy rysunek
autor: Agent Smif
data: 5.04.2008
Na francuskojęzycznym serwisie Denis-Talbot.com pojawiła się krótka wiadomość o studiu Eidos Montreal. Jest ona zilustrowna koncepcyjnym obrazkiem do Deus Exa 3. Przedstawia coś w rodzaju futurystycznego laboratorium, tudzież fabryki. Prawdopodobnie nie jest to żadne konkretne miejsce z gry, ma służyć jedynie jako inspiracja dla twórców.
Pracownicy montrealskiego studia są wyraźnie zadowoleni zamieszaniem jakie udało im się wywołać dzięki publikacji teasera, nie zdradzają jednak żadnych nowych szczegółów na temat gry. Wspominają nastomiast, że pracują ostatnio pod sporą presją spowodowaną przez redukcje etatów w brytyjskiej sekcji Eidosu.

Tyle udało mi się ustalić bez pomocy jakiegokolwiek frankofona. Oczekuje szacunku

Za zwrócenie uwagi na tą wiadomość dziękuję Nathanowi2000.

Prehistoria Deus Exa od kuchni
autor: Agent Smif
data: 4.05.2008
Nasz nowy członek zespołu, dobrze znany forumowiczom i edytorom Deus ex wiki Nathan2000 przetłumaczył tekst jednego ze współtwórców pierwszego Deus Exa – Chada Warrena.
Dokument miał na celu poinformowanie beta-testerów z czym będą mieli do czynienia. Raczej trudno doszukać się w nim odkrywczych informacji, niemniej może być przydatny np. w sytuacji w której nie macie ochoty tłumaczyć co to jest DX. Trzeba jednak pamiętać, że tekst ma kilka przekłamań,

wynikających z tego, że prezentuje wizję gry na względnie wczesnym etapie.

Ze stylu jakim napisany jest artykuł można wysnuć jeszcze jeden budujący wniosek – to że w szkole nie nauczyłeś się pisać wypracowań nie przekreśla jeszcze twoich szans kariery w Eidosie.

Deus Ex za darmo? Marzenia…
autor: Nathan2000
data: 29.05.2008
Już niedługo (22 czerwca) będą ósme urodziny serii Deus Ex. Czas nieubłaganie płynie. Łatwo to zauważyć, chociażby porównując grafikę DX do najnowszych przebojów. Ale są też pozytywne aspekty przemijania. Czy ktokolwiek w 2000 roku podejrzewał że będziemy mogli zagrać w jedną z najlepszych gier wszechczasów za 20 zł? A to nie koniec!

Serwis GameTap pozwala swoim użytkownikom na granie za darmo w starsze gry, przy pomocy specjalnego Launchera. Można też wykupić płatne konto, które pozwala na o wiele większy wybór gier. Otóż, niedawno serwis ogłosił, że w przyszłym tygodniu do darmowego ściągnięcia udostępniony zostanie Deus Ex.

Zachwycony? Ja byłem. Niestety jest kilka kruczków do tej wiadomości. Aby pograć w Deusa będzie trzeba ściągnąć ww. program i założyć konto. Ku wielkiemu rozczarowaniu, ta ostatnia opcja jest dostępna tylko dla internautów z Nowego Świata – USA i Kanady. Serwis miał zostać otwarty dla Europy, ale od roku praktycznie nie ma żadnych wiadomości. Możliwe, że coś się ruszy, ale do tego czasu będziemy musieli obejść się smakiem.

Tudzież zadowolić się Antologią i machnąć ręką na ludzi oferujących nam coś za darmo.

Przepraszam pana, która godzina?
autor: Nathan2000
data: 20.06.2008
Nieoceniony Nexus wzbogacił naszą składnicę artykułów o kolejne opracowanie. Tym razem jest to Godzinowy plan wydarzeń w Deus Ex, dzięki któremu dowiadujemy się, że JC staje na molo na Liberty Island 14 kwietnia 2052 roku o 19:35 (i 28 sekund ;-)) a cała akcja rozgrywa się w ciągu 6 dni. Wszystkie wpisy są poparte cytatami z gry. Zachęcam do przeczytania.

Jeśli znajdziecie jakieś nieścisłości lub będziecie mieli propozycje poprawek, zapraszam do podzielenia się nimi na naszym forum.

Cała Polska czyta dzieciom
autor: Nathan2000
data: 1.08.2008
Jak wnikliwi czytelnicy zdążyli już zauważyć w naszym menu zdążyła się zadomowić sekcja poświęcona nadchodzącemu Deus Ex 3. Już można w niej znaleźć kilka strzępków informacji na jego temat, które dostały się do opinii publicznej. Zapraszamy do ściągnięcia tapet :-D.

Redaktor Nexus natomiast donosi o zauważalnym przyroście liczby artykułów:
- Solucja Deus Ex: Invisible War – przewodnik dla zagubionych Jasiów i Małgoś.
- Deus Ex od kuchni – czyli jak się zmieniała gra z upływem czasu.
- Deus Ex: Invisible War od kuchni – przewodnik o tym co mogło być a nie jest (wybaczcie).

- Lista modów dla jednego gracza – jeśli nie masz w co grać a DX ci się znudził, zajrzyj tutaj! Spisane są wszystkie mody, od największych (Zodiac, Redsun) po te malutkie. Okazuje się, że nie było ich tak mało.

Bon appétit! Miłego czytania. Musimy się czymś zająć czekając na DX3.

Dwa nowe artworki
autor: Nexus
data: 25.08.2008
Światło dzienne ujrzały dwa nowe artworki do DX3 w dość niecodziennej formie, zresztą zobaczcie sami: zdjęcie nr 1, zdjęcie nr 2.

Przy okazji informuję, że artykuł "Deus Ex: Invisible War od kuchni" doczekał się aktualizacji w postaci nowego rozdziału dotyczącego wczesnego scenariusza gry.

DX 3 w PC ZONE za miesiąc
autor: Nexus
data: 9.09.2008
Za miesiąc zostanie wydany 200 numer brytyjskiego magazynu PC Zone. Z tej okazji redakcja przygotowuje wiele niespodzianek. Co ciekawe jednym z głównych dań mają być nowe informacje o DX3 co dobitnie pokazuje ten obrazek.

Nie wykluczone jednak, że jeszcze we wrześniu dowiemy się czegoś o nowym deusie. Coraz głośniej, choć nadal nieoficjalnie, mówi się że będziemy mieli do czynienia z prequelem DX1.

Remiksować każdy może, jeden..
autor: Nexus
data: 25.09.2008
No cóż, jak ludziom wychodzi przerabianie cudzych utworów musicie przekonać się sami bo oto jakiś czas temu powstała strona poświęcona tylko i wyłącznie deusowej muzyce oraz jej remiksom.

Dziękuję czytelnikowi **Rom** za informację.

Wyciek informacji o DX3
autor: Nathan2000
data: 5.10.2008
Ludzie, nie śpijcie! Jak wiemy, czasopismo PC Zone miało 9 października przekazać informacje o DX3. Na nasze szczęście, posiadacze prenumeraty dostali je już dzisiaj i już dzisiaj się nimi z nami podzielili.

Według PC Zone, akcja Deus Ex 3 rozgrywa się w roku 2027, czyli tak jak już od dawna spekulowali fani. Bohaterem jest Adam Jensen, ochroniarz firmy, zajmującej się rozwojem biomechanicznych ulepszeń (czy też „augmentacji"). Dzienną rutynę przerywa atak komandosów, którzy używają planów ukradzionych właśnie Jensenowi.

Fabuła ma być skomplikowana i wielowątkowa – w jej sprawie konsultowano się nawet z autorami jedynki. Wiemy, że Jansen w swoich podróżach zahaczy o futurystyczny Szanghaj – miasto będzie podzielone slumsy dla biedaków i, położone nad nimi, bogate apartamenty.

Rozrywka, stety albo niestety, zwróci się bardziej w stronę strzelaniny. W walce mniejszą rolę będą odgrywać statystyki bohatera a większą umiejętności gracza. Zrekompensować to nam mają szerokie możliwości rozbudowy i personalizacji broni. W razie, jakby bohater odniósł rany, jego zdrowie odnowi się automatycznie, podobnie jak w Call of Duty 4.

Czymże byłby Deus Ex bez implantów? Eidos Montreal obiecuje nam 20 wszczepów. Zapowiadane są tak egzotyczne implanty jak macki, pozwalające na „skok na bungee" z wysokiego budynku czy ulepszenie dające możliwość przebicia się pięściami przez ściany (tak jakoś mi Crysis przeszedł przez myśl).

Skradanie będzie polegało na chowaniu się za przeszkodami zamiast w cieniu. Mimo, że gra ma mieć widok z oczu postaci, podczas skradania perspektywa będzie się przełączać w TPP (w domyśle – żeby nam ułatwić wyglądanie zza rogu).

EDIT: Pracownik Eidos Montreal, René Valen sprostował te informacje. Gra będzie w całości w FPP, na widok trzecioosobowy kamera będzie się przełączać tylko gdy bohater będzie wykonywał interakcję z otoczeniem.

Grafika może się okazać jedną z najbardziej charakterystycznych cech nowego Deusa. Jej styl jest określony jako cyberpunk połączony ze sztuką renesansu (a ten Leonardo Da Vinci z trailera to co? Przypadek?). Wybitnie renesansowe są na przykład ubrania przechodniów.

Ci, którym same słowa nie wystarczą, mogą obejrzeć kilka zeskanowanych zrzutów ekranowych i grafik koncepcyjnych, które można znaleźć np. na tej stronie.

To tylko garść informacji o grze i po więcej prawdopodobnie jednak poczekamy do 9-ego. Póki co, zapraszamy do dyskusji na naszym forum. Cieszmy się, ewentualnie rozpaczajmy i odliczajmy czas do ukazania się Deus Ex 3 na sklepowych półkach.

Wywiad z projektantem DX3 w EDGE
autor: Nathan2000
data: 23.10.2008
Jutro (23 października) ma w Wielkiej Brytanii wyjść magazyn EDGE, w którym znajdzie się wywiad z Jean-François Dugas – projektantem Deus Ex 3. Jako że od jakiegoś czasu znajduję pod progiem jutrzejszą gazetę, mogę się z wami podzielić wiadomościami.

Dugas oznajmia redaktorom, że jego zdaniem pierwszy Deus był „powolny". „Za mało w nim było ekscytujących, niezapomnianych wydarzeń. Bardziej chodziło o symulację niż o rozgrywkę". To już oficjalne, w grze będzie więcej akcji.

Ale nie płaczcie, bo Kanadyjczyk obiecuje taki sam poziom złożoności jak w oryginale. Mówi też coś, co przynajmniej ja uważam za zabawne: „Na razie nie wiemy dokładnie na jakie platformy wydamy grę. Pecet, na niego będzie na pewno." Konsole? Jakie konsole? xD Okej, nie sądzę żeby pecetowcy dostali exclusive'a, ale przecież zawsze można pomarzyć, prawda?

To tyle, jeśli chodzi o śmierć rynku gier pecetowych (z góry przepraszam miłośników DX: The Conspiracy albo DXIW)

Blooming roses
autor: Nathan2000
data: 26.10.2008
Ile to już mamy modów ulepszających wygląd DX? HDTP, Reborn, New Vision… Jeszcze jakieś? Ano jeszcze jeden. Niejaki Boris Vorontsov jest autorem serii modów ENB Series, które dodają do starych gier efekty graficzne z DirectX 9. Niedawno do ich listy dołączył Deus Ex. Autor zastrzega, że to dopiero wersja testowa, ale większość efektów już działa, włącznie z popularnym efektem Bloom. Polecam osobiście przekonać się o jakości moda.

UWAGA: Do działania potrzebne są dodatkowe biblioteki, o których na swojej stronie wspomina autor.

Nowe widoki
autor: Nathan2000
data: 27.10.2008
Szybkie pytanko – chcecie nowe screeny Deus Ex 3? Jasne, że chcecie Tym razem pochodzą one z belgijskiego magazynu PCGameplay. Znajdziecie je tutaj. Podziękowania dla użytkownika forum DX3, gamer0004.

Ciasto + radioaktywny pył
autor: Nathan2000
data: 29.10.2008
Może nie wiecie, ale wczoraj miała miejsce premiera gry Fallout 3. Fallout, tak samo jak Deus, ma wielu wiernych fanów. Mało tego, wielu ludzi należy do obydwu obozów jednocześnie. Jako że załoga Eidos Montreal także uwielbia post-apokaliptycznego RPG-a, postanowiła zrobić kolegom z branży prezent – upiekli okolicznościowe ciasto z dedykacją, które możemy podziwiać na blogu Bethesdy.

Cóż mogę powiedzieć… Antyutopie, łączcie się!

Zapowiedź w NEO+
autor: Nathan2000
data: 8.11.2008
Mam dla was dwie wiadomości: dobrą i świetną. Którą chcecie usłyszeć (przeczytać) najpierw? Zacznę od dobrej.

Pierwszy polski magazyn z zapowiedzią. I screenami. NEO PLUS. Zainteresowani? Można go nabyć w kiosku za 9,90 zł.

Jako ciekawostkę mogę podać, że NEO PLUS (pismo konsolowe) odnosi się do pogłosek o spłyceniu gry o wiele bardziej pesymistycznie niż, dajmy na to, PC Zone. Za informacje dziękuję van_HellSingowi.

Świetna wiadomość – do sieci trafiły grafiki Deus Ex 3 w o wiele lepszej rozdzielczości niż skany z różnych gazet. Listę można obejrzeć tutaj [już nie]. Oprócz obrazków już przez nas widzianych, są tam też zupełnie nowe, chociażby karabin snajperski. Czy mi się zdaje, czy tę lunetę można zdjąć?

[UPDATE] Niestety, grafiki zostały usunięte. Prawdopodobnie jakaś gazeta się upomniała. Ale nie bójcie się, za jakiś czas i tak dostaniemy je z powrotem.

Zwiedzimy Szanghaj, Detroit..
autor: Nexus
data: 17.11.2008
..oraz co ciekawe – Montreal. Wszystkie te i inne nowe informacje na temat Deus Ex 3 przeczytacie na łamach PSDX w tym dziale.

Dlaczego warto odwiedzać forum.
autor: Agent Smif
data: 22.11.2008
Ano dlatego, że właśnie tam Nexus umieszcza jeszcze gorące, wyszperane w sieci obrazki i wiadomości, ba możecie Mu, a nawet Mi publicznie zarzucić że na niczym się nie znamy. Co się wtedy z wami stanie to insza inszość…

Warto też abyście zauważyli cóż się stało po prawej stronie od tejże wiadomości – Tak! Możecie głosować w nowej ankiecie! Tak, my tyrani, znów daliśmy wam prawo głosu! Cieszcie się demokracją, aż do następnej sondy.

Nie, nie to że Ja przekazuje wam nowinki nie oznacza bynajmniej że Nexus i Nathan są chorzy, robię to wyłącznie dla Newmana, którego z tego miejsca pozdrawiam.

Wiadomość z ostatniej chwili:

Elias Toufexis użyczy swego głosu Adamowi Jensenowi. Nie znacie tego młodego obiecującego aktora? Nie przejmujcie się, chłopak wyraźnie ma doświadczenie w tej robocie, a że nie jest to Alan Rickman? Bywa.

CD-Akcja, CD-RPG
autor: Nathan2000
data: 3.12.2008
W kioskach jest już dostępny grudniowy numer CD-Action, którego wiodącym tematem jest Deus Ex 3. Redakcja wybrała się do Montrealu i przywiozła stamtąd parę screenów, ale też obszerny komentarz Jean-François Dugasa, głównego projektanta gry.

Dugas objaśnia, że tematem przewodnim będą moralne i filozoficzne kwestie związane z modyfikacją ludzkiego organizmu.

„Mówimy o ważnych, wyjątkowych kwestiach: kontroli rynków, społeczeństwach przyszłości, ewolucji człowieka, a także o kłamstwach, prawdzie i o tym, jak trudno je czasem rozróżnić. Pokazujemy też konflikty, jakie powstają, gdy jedni ludzie mają dostęp do nowoczesnych technologii i korzystają z nich bez ograniczeń, podczas gdy pozostali są ich pozbawieni, co od razu stawia ich w społeczeństwie na gorszej, straconej pozycji.”

Dowiadujemy się też, jakie, według Eidos Montreal, są kluczowe cechy Deus Ex, wśród których znajdują się: bliski nam świat przyszłości, elementy akcji i RPG, wybór rozwiązania danego problemu i konsekwencje tegoż.

Pytanie o podobne gry: „Jest kilka tytułów, które krążą wokół tematów, jakimi się zajmujemy (…), ale właściwie żadna nie ma tak rozbudowanej historii i nie daje tak elastycznych możliwości prowadzenia fabuły. Krótko i z przekonaniem: **nie było dotąd takiej gry jak Deus Ex 3**."

Pismo kosztuje 15,99 zł.

Pamiętacie mod Project 2027?
autor: Nexus
data: 4.12.2008
Powinniście bo zapowiada się naprawdę interesująco. Rosyjski serwis computerra.ru przeprowadził wywiad z autorem moda Project 2027. Artiem Abaszew zdradza, że mod będzie miał sześć misji, które będą nieco krótsze niż te w DX1, ale ma być więcej dróg ich wykonania. Grafika ma być wspomagana Shaderami w wersji 3.0, a więc zgodnie z obecnymi standardami. Dzięki nowym bibliotekom DirectX/OpenGL tekstury będą miały wysokie rozdzielczości. Pojawią się również bardziej szczegółowe modele postaci i przedmiotów oraz ponoć nowe efekty 3D. Muzyka nie będzie modułowa jak w DX1 lecz w formacie.mp3. Rozwój postaci będzie zmieniony. Pojawią się nowe umiejętności i podział na klasy. Walka również ma być w jakiś sposób zmieniona i nie chodzi tu tylko o nowe uzbrojenie. Mod będzie miał cztery zakończenia zależne od poczynań gracza w całej grze. Wydanie Project 2027 planowane jest już na pierwszą połowę 2009 roku.

Nowe/stare grafiki z DX3
autor: Nexus
data: 7.12.2008
Skany artykułów na temat Deus Ex 3 możemy rzucić w kąt. W końcu doczekaliśmy się grafik w przyzwoitej jakości, a do tego z zupełnie legalnego źródła. Screeny i szkice opublikował m.in. serwis PC Games oraz GameStar. Jako że powyższe strony skalują obrazki i dodają własne oznaczenia, warto skorzystać z tego linka

Newsy PSDX: 2009

Mod roku wg ModDB
autor: Nexus
data: 8.01.2009
Jak co roku o tej porze portal ModDB organizuje plebiscyt na mod roku. Do 16 stycznie trwa pierwszy etap gdzie spośród wszystkich modów wybierana jest setka najpopularniejszych, które przechodzą do drugiego etapu. Póki co zachęcam do oddawania swoich głosów na deusowe modyfikacje, tym bardziej że aby wziąć udział w zabawie nie trzeba się rejestrować na stronie i można głosować na dowolną liczbę tytułów.

Skoro już mowa o modach to nie uwierzycie, ale po siedmiu latach tworzenia 24 stycznia bieżącego roku będzie miał premierę długo oczekiwany The Nameless Mod. Czyż to nie wspaniała wiadomość?!

TNM w setce nominowanych!
autor: Nexus

data: 20.01.2009
The Nameless Mod zakwalifikował się do drugiej tury plebiscytu na mod roku 2008 portalu ModDB. W imieniu autorów TNM dziękuję wszystkim za oddane głosy i zachęcam do powtórnego głosowania. Aby oddać głos należy wejść TU, w kategorii Best Upcoming Mods & Indies odnaleźć grę Deus Ex oraz stosownego moda i kliknąć napis VOTED, który ładnie rozpromienieje

Co ciekawe mimo że premiera TNM przewidywana jest na 24 stycznia, a głosowanie w konkursie trwa do 2 lutego, mod nominowany jest w kategorii modów nadal tworzonych. Za rok będziemy mogli znowu głosować na TNM tym razem w kategorii modów ukończonych.

TNM opóźniony
autor: Nexus
data: 22.01.2009
Jak donosi Trestkon na stronie moda bez nazwy, wydanie TNM nieco się opóźni. W miniony poniedziałek beta w wersji 2.0 została wysłana do testerów. Ci w swej wspaniałomyślności znaleźli parę drobnych błędów, które uznano że lepiej będzie poprawić przed wypuszczeniem moda.

Nowa data premiery przewidywana jest na bliżej nieokreślony dzień lutego.

Agent Smif odwiedza forum, a Ty?
autor: Nexus
data: 4.02.2009
Ostatnio w Internecie pojawiły się nowe informacje na temat Deus Ex 3. I tak w jednym serwisie można przeczytać, że gracz będzie miał do dyspozycji drużynę którą będzie kierował jak w grze Ghost Recon Advanced Warfighter. Na innej witrynie dowiecie się, że w DX3 odwiedzimy pięć miast. Pierwsza wiadomość jest wyssana z palca, druga znana od co najmniej 2 miesięcy. Brakuje tylko newsa że Adam będzie kobietą W takiej sytuacji polecam korzystać z naszego forum gdzie regularnie możecie znaleźć najświeższe, a przede wszystkim sprawdzone informacje. Co jakiś czas warto również zajrzeć tu, gdzie zebrane są wszystkie najważniejsze fakty na temat DX3.

HDTP – koniec projektu?
autor: Pointman
data: 21.02.2009
Tak, to prawda. Po wielu, wielu chwilach spędzonych nad koordynowaniem projektu, Metche ogłasza koniec prac nad – nieskończonym jeszcze – HDTP. Powód? Oczywiście, *real life* i potrzeba skupienia się na pracy zawodowej.

Materiał stworzony podczas prac nad projektem zostanie wydany w postaci w pełni funkcjonalnego instalatora. Co będzie zawierał? Cytując Metz, *nie_bedzie* zawierał:
– pojazdów
– części postaci
– części broni
– drzew, krzaków, ogólnie pojętej fauny.

Temat HDTP nie zostaje ostatecznie zamknięty i porzucony – jeśli w przyszłości pojawią się graficy gotowi poświęcić długie godziny renowacji Deus Exa, możemy spodziewać się kolejnych wydań.

Kiedy dostaniemy (niepełny) instalator HDTP? Chwilowo wszystko zależy od Doctora Dumb

Lunatica – zaangażowanego także w prace nad szlifowaniem TNM. Najprawdopodobniej – w przeciągu następnyc dwóch tygodni. O czym oczywiście nie zawahamy się poinformować.

W cztery oczy
autor: Nathan2000
data: 28.02.2009
Nowe informacje na temat Deus Ex 3 ujrzały światło dzienne. Według René Valena, podczas rozmów nie będziemy przenosić się do widoku trzecioosobowego, tylko pozostaniemy w pierwszoosobowym. Osobiście, średnio mi taka decyzja przypadła do gustu, ale może mieć sens jeśli mimika twarzy postaci będzie rzeczywiście mieć tak duże znaczenie.

Jak to wszystko będzie wyglądać? Hiszpańska strona JuegosDB przedstawia nam screenshot prawdopodobnie pochodzący właśnie z DX3, który może pomóc naszej wyobraźni. Zauważcie na nim całkowity brak motywów renesansowych.

EDIT: Niestety okazało się, że nawet na renomowanych pismach niekiedy nie można polegać. Grafika pochodzi z moda do gry Crysis. Wciąż czekamy na prawdziwe screeny DX3.

Dwa nowe screeny z DX3
autor: Nexus
data: 3.03.2009
Z poprzedniej wiadomości dowiedzieliście się co nie jest screenem z gry, teraz zobaczcie jak Deus Ex 3 wygląda naprawdę. Na oficjalnym forum Eidosu możecie obejrzeć dwa nowe screeny ze znanego nam laboratorium.

The Nameless Mod – trailer
autor: Pointman
data: 8.03.2009
Nowa strona moda i finalny trailer to znak, że już wkrótce – po siedmiu latach prac – **The Nameless Mod** trafi na nasze dyski.

Jak zapowiadał Jonas Waever (przed przesunięciem daty wydania), przed pojawieniem się moda na serwerach zobaczymy znaki na niebie, na ziemi i w internecie. To jeden z nich. Oznacza to, że w przeciągu tygodnia, jesli wszystko pójdzie dobrze, TNM trafi do dystrybucji. O czym oczywiście poinformujemy.

A z niezupełnie innej beczki – być może HDTP – przed wydaniem – zostanie częściowo uzupełnione. Metche nie podaje jeszcze szczegółów, ale wiemy, że trwają prace nad teksturami do broni.

The Nameless Mod – download
autor: Pointman
data: 15.03.2009
Stało się. The Nameless Mod dostępny do ściągnięcia – http://thenamelessmod.com/downloads/ – po ponad 7 latach produkcji i intensywnego testowania.

Have fun, Lads.

New Vision już tuż tuż
autor: Nexus
data: 21.03.2009
Jeszcze nie ochłonęliśmy po TNM, a na horyzoncie czai się kolejny mod. 27 marca wstępnie zaplanowana jest premiera New Vision – moda podmieniającego w Deus Ex tekstury na bardziej szczegółowe. Nie będzie to ostateczna wersja, na początek dostaniemy blisko 70% całej puli. Pozostała część tekstur ma być uzupełniona w przyszłości.

Polacy do urn!
autor: Nexus
data: 21.03.2009
Czas podsumować dotychczasową ankietę. Wynika z niej że informacje dotyczące Deus Ex 3 w dużej mierze przyjmujecie z aprobatą. Grunt to pozytywne myślenie

Czas na kolejną sondę, która jest związana z niedawno wydanym The Nameless Mod. Są plany spolszczenia moda i w związku z tym chcielibyśmy poznać waszą opinię na ten temat. Zapraszam do glosowania.

The Nameless Mod – patch
autor: Pointman
data: 25.03.2009
Patch 1.0.1 do TNM jest dostępny do ściągnięcia.

Lista bugfixów jest tak epicka, że nie podamy jej ze względu na potencjalne spoilery. Patch rozwiązuje sporą część problemów z grą . Niestety – wedle niektórych niesłusznie – zmieniając jeden z dość ciężkich, niemniej tym samym zabawnych – poziomów (Old Server Complex).

Ponieważ cały czas mówimy o enginie Unreal 1 – ten patch **może naruszyć integralność waszych save'ów**.

Jak wszyscy, to i… New Vision
autor: Pointman
data: 27.03.2009
New Vision w wersji beta: do ściągnięcia tu.

Dlaczego wersja Beta? Jak pisze DaveW – dla:
– znalezienia tekstur, które sprawiają nienaturalne wrażenie w swoim środowisku
– znalezienia tekstur, które fatalnie układaja się we wzór na większych powierzchniach
– dla znalezienia innych potencjalnych błedów (np. na miejscach styku tekstur)
– generalnie dla możliwości oceny i skomentowania moda.

Ergo: ściągajmy i komentujmy, a wkrótce – mam nadzieję – pojawią się wskazówki odnośnie integracji moda z TNM/HDTP.

Uwaga: plik waży blisko 800 MB.

DX3 Dev Blog!!!
autor: Nexus

data: 14.04.2009
Najpierw miał być w grudniu, potem w styczniu. lutym, marcu… Nie ma go do dziś choć w końcu, oprócz zapowiedzi na forum DX3, dostaliśmy oficjalne ogłoszenie na stronie Eidos Montreal. Obyśmy nie musieli długo czekać.

René Valen dotychczasową zwłokę tłumaczy zawirowaniami na szczytach władzy, a dokładnie – przejęcie Eidos przez Square Enix.

Square Enix/Eidos – obraz po bitwie
autor: Nexus
data: 24.04.2009
22 kwietnia roku 2009 Square Enix na swojej stronie opublikowała podsumowanie po kupnie Eidos Interactive. Koszta operacji wyniosły 84,3 miliona funtów. Wśród głównych tytułów brytyjskiego wydawcy zauważono Tomb Raider, Hitman, Kane & Lynch oraz Deus Ex. Kluczowe studia to Crystal Dynamics, IO Interactive oraz co dla nas ważne – Eidos Montreal.

Przy okazji ujawniono dane sprzedaży przejętych tytułów.
Seria Tomb Raider – sprzedała się w ponad 30 milionach sztuk,
Seria Hitman – ponad 8 mln sztuk,
Kane & Lynch – 1,8 mln sztuk,
Just Cause – nieco ponad 1 mln sztuk.

Oba Deus Exy łącznie nabyto w ilości 2,2 mln sztuk. Co ciekawe Deus Ex: Invisible War rozszedł się lepiej od pierwowzoru bo w ilości 1,2 sztuk przy 1 mln w przypadku jedynki.

Aktualizacja grafik w dziale DX3
autor: Nexus
data: 25.04.2009
Jest mi niezmiernie miło poinformować, że został zaktualizowany dział grafik oraz artworków w części strony poświęconej nadchodzącemu Deus Ex 3. Wśród nowych obrazków znajdziecie m.in. szkic karabinu, pistoletu, kliniki protezowej oraz wiele innych.

TNM w waszych oczach – ankieta
autor: Nexus
data: 2.05.2009
Czas zakończyć aktualną ankietę. Jej wyniki z pewnością wezmą do serca osoby, które są chętne do tłumaczenia TNM. Tymczasem chcielibyśmy poznać waszą opinię, jak w ogóle postrzegacie rzeczony mod.

Deus Ex 3 nie w tym roku
autor: Nexus
data: 9.05.2009
Serwis gamingindians.com opublikował wywiad z Ianem Livingstone – prezesem Eidos Interactive. Wynika z niego że Deus Ex 3 nie ukaże się w tym roku. Fakt ten pozostawiam do samodzielnego przemyślenia. Swoimi wnioskami możecie podzielić się na naszym forum.

Któż to się zakrada?
autor: Nathan2000

data: 12.05.2009
Oficjalne wieści – znamy nazwę kolejnego tytułu Eidos Montreal. Tajemniczy „Projekt T", kontynuacja znanej serii, druga gra studia w Montrealu została zidentyfikowana jako Thief 4. Tym, którzy to wiedzieli już od półtora roku należy pogratulować przenikliwości a autorom życzyć powodzenia.

Warto też zauważyć zmianę oprawy graficznej oficjalnego forum DX3, które, zdaniem Rene, ma lepiej odzwierciedlać styl gry.

DX3 nie w tym roku – odsłona druga
autor: Nexus
data: 13.05.2009
Portal IGN.com przeprowadził wywiad ze Stéphane D'Astous. Wynika z niego że Deus Ex 3 nie tylko nie zostanie wydany w tym roku, ale również – wbrew wcześniejszym zapowiedziom – nie zostanie zaprezentowany na zbliżających się targach E3. Bezpośrednia przyczyna nie jest znana, nie mniej Stéphane daje do zrozumienia że studio miota się z wyborem platform na które mają wyjść ich przyszłe gry. Niby wiemy że DX3 wyjdzie na PC, XBOX360 i P3, lecz teraz nie jest to takie oczywiste. Włodarze studia zastanawiają się czy nie lepiej byłoby wydać ich produkty na konsole następnej generacji. W tym całym zamieszaniu można dostrzec jeden duży plus – wersja na PC jest najbardziej pewna.

Szał zakupów
autor: Nathan2000
data: 14.05.2009
Eidos Montreal może zacząć liczyć pierwsze zyski z ich działalności. Na ich stronie internetowej ruszył sklep, w którym można sobie zamówić gadżet z logo EM, Deus Ex 3 lub Thiefa 4. Przyznam, niektóre z nich kuszą jak sukkub, tylko te ceny…

Na forum TTLG Rene wyjaśnia motywy swoich szefów dotyczące braku Deus Ex 3 na E3. Według niego, chcieliby żeby pokazanie gry powodowało „opad szczeny" u graczy i prasy a twórcy jeszcze nie są do tego gotowi. Daje też nadzieję na „wielkie objawienie" przy okazji jakiegoś innego wydarzenia jeszcze w tym roku.

DX3 nie w tym roku – odsłona… erm
autor: Nathan2000
data: 1.06.2009
Jedno jest pewne w tym świecie, mianowicie że nic nie jest pewne. Trzy dni temu w profilu EM w Twitterze pojawiła się informacja o tym, że studio wysyła pięciu pracowników na E3. Co pokazują, skoro Deusa ma na targach nie być?

Po odwiedzeniu interaktywnej mapy Los Angeles Convention Center i najechaniu myszą na stoisko Eidosu, dowiadujemy się że prezentowane gry to Batman: Arkham Asylum, Deus Ex 3 i Thief 4. Czy to naprawdę znaczy, że dowiemy się czegoś nowego? A może po prostu Eidos powtórzy nam to, co od miesięcy krąży w Internecie? Tego dowiemy się w najbliższych dniach.

Project 2027 na Twitterze
autor: Nexus
data: 27.06.2009

Chciałoby się powiedzieć: z wielkiej burzy mały deszcz. Targi E3 minęły a po DX3 ani śladu. Może za rok..

Tymczasem twórcy moda Project 2027 uruchomili swój kanał w serwisie Twitter. Do tej pory – w najlepszym przypadku – nowe wieści dostawaliśmy raz na rok. Byłaby to duża odmiana gdyby wpisy w Twitterze były tak częste jak obecne. A co dokładnie dzieje się z modem? Na lipiec szykowana jest duża porcja nowych materiałów, ostatnia przed wydaniem Project 2027. Czy tak stanie się na pewno? Nie jest to takie pewne ponieważ edytor leveli miał kaprys i uszkodził trzy duże mapy, niszcząc tym samym dorobek ostatnich sześciu miesięcy.

Trzymajmy jednak kciuki za szczęśliwe ukończenie moda. Przypominam że jego wydanie planowane jest na pierwszą połowę 2010 roku. W sam raz – miejmy nadzieję – przed premierą Deus Ex 3.

Wszyscy mają Mambę, mam i ja
autor: Nexus
data: 8.07.2009
No może nie do końca chodzi o Mambę lecz o Twitter oraz nie o mnie, a o Stephane D'Astousa. Otóż menedżer generalny oddziału Eidos Montreal, podobnie jak twórcy moda Project 2027 również utworzył konto na Twitterze. Ostatni wpis jest następujący:

DX3 has never been so greenlight!

Jest to aluzja do wcześniejszych wypowiedzi René Valen, który pisał że nie może ujawnić nowych informacji o Deus Ex 3 z powodu czerwonego światła. Więc kiedy możemy spodziewać się nowych materiałów? Tego póki co nie wiadomo, jednak gdy odwołano pokaz DX3 na E3, nieśmiało mówiło się o innych targach w ciągu roku. Tak się składa że najbliższe to GamesCon w Kolonii które odbędą się między 17, a 23 sierpnia.

No i masz babo placek!
autor: Nexus
data: 28.07.2009
Po ostatniej wiadomości w Twitterze, Rene Valen szybko zdementował domysły jakoby w najbliższym czasie miałyby pojawić się jakieś nowe materiały. Zrobił to na tyle pokrętnie że trudno było mu wierzyć, jednak dziś wszystko stało się jasne. Eidos ujawnił line-up na najbliższe GamesCom w Kolonii. Eidos i Square Enix będą mieli wspólne stoisko. Na targach zostaną zaprezentowane następujące tytuły:
Batman: Arkham Asylum
Dissidia Final Fantasy
Final Fantasy XIII
Final Fantasy XIV
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers
Front Mission Evolved
Kingdom Hearts 358/2 Days
Mini Ninjas
Nier
Order of War
Pony Friends 2
Supreme Commander 2

Jeśli widzicie na liście Deus Ex 3 to macie przewidzenia.. ehh

Raport z modów
autor: Nexus
data: 31.07.2009
Naszła mnie chęć na sprawdzenie cóż tam słychać w świecie modów. Niespełna dziewięć lat od wydania SDK do Deus Ex sytuacja przedstawia się następująco:
8th Order – martwy
Deadly Artificial Intelligence – chyba jeszcze zipie
Genetic Disorder – zmienił engine na CryEngine 2
Man in Black – po dwóch latach ożył i twórcy zarzekają się że nadal mają chęć do pracy
Project 2027 – żywy jak nigdy dotąd
Summer 101 – prężnie idzie do przodu
The Nowhere – trzeba by zapytać LastEr'a
The Raven Project – najprawdopodobniej martwy
Unatco Born – martwy
Unknown Motives – najprawdopodobniej martwy

Raport z modów – część 2
autor: Nexus
data: 11.08.2009
W ostatnim newsie skupiłem się na modach singleplayer, a tymczasem w kolejce jest jeszcze parę modów odświeżających starego Deus Exa. Przyjrzyjmy się więc jak postępują prace nad nimi:
HDTP – odejście Metche wywołało na forum OTP wielkie poruszenie. Wygląda na to, że prace są nadal kontynuowane jednak nie wiadomo nic konkretnego.
New Vision – od wydania ostatniej bety wszystko stanęło, nie mniej we wrześniu prace mają ruszyć dalej. DaveW skłonił do współpracy Heldera Pinto z Crytek. Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem, ostateczna wersja moda zostanie wydana pod koniec roku.
Reborn – Akerfeldta dopadła rzeczywistość dnia codziennego, więc szanse na ukończenie moda są nikłe, zwłaszcza że wraz z upływem czasu silnik UT2k4 starzeje się równie szybko jak sam Deus Ex.

Jeśli w tym roku to na MIGS 2009
autor: Nexus
data: 12.08.2009
Jak wiadomo Deus Ex 3 nie zobaczymy na zbliżających się GamesCom. Jeśli gra ma być publicznie pokazana jeszcze w tym roku to jedną z ostatnich szans są Montreal International Games Summit które odbędą się 16 i 17 listopada. Warto zauważyć że nie są to typowe targi. Główną częścią imprezy są prezentacje prowadzone przez ludzi z branży np. w tym roku jednym z mówców będzie prezes Square Enix – Yoichi Wada. Rok temu obecny był Stephane D'Astous, który przedstawił kolejne etapy tworzenia studia Eidos Montreal oraz plany na najbliższą przyszłość (które jak wiadomo z perspektywy czasu, nie zostaly zrealizowane).

MIGS posiadają również część wystawową, dlatego jeśli nie na konferencji, to właśnie tam teoretycznie możemy spodziewać się jakichś materiałów związanych z DX3. Do rozpoczęcia targów jest jeszcze kupa czasu więc pozostaje nam cierpliwie czekać na rozwój sytuacji.

Znamy datę premiery Deus Ex 3
autor: Nexus
data: 14.08.2009
Na odbywającym się właśnie Edinburgh Interactive Festival 2009, Ian Livingstone – prezes Eidos Interactive – puścił farbę i wyjawił termin ukończenia Deus Ex 3. Otóż nastąpi to cytuję „It'll be ready when it's ready." Zaraz później możemy spodziewać się jego rychłego wydania.

Czyż to nie ekscytująca wiadomość?

Bogowie z maszyny
autor: Nexus
data: 9.09.2009
Rok temu wraz z pierwszą zapowiedzią Deus Ex 3 w brytyjskim magazynie PC Zone, ukazał się wywiad z Warrenem Spectorem i Harvey'em Smithem. Panowie mało mówili o nadchodzącej kontynuacji, za to ujawnili trochę kulisów tworzenia dwóch poprzednich części. Na przykład po wydaniu pierwszego Deus Exa, Warren Spector miał przygotowane trzy kolejne historie. Co się z nimi stało? O tym i innych faktach przeczytacie na na łamach PSDX w tym miejscu.

Project 2027 w fazie Alpha
autor: Nexus
data: 16.09.2009
Przez lata mod Project 2027 wydawał się prawie ukończony. Ostatnio pojawiły się świeże wieści. Wynika z nich że wszystko zostało ukończone z wyjątkiem map (95%) oraz tekstów i dialogów (10%). Data premiery nie jest jeszcze znana, ale biorąc pod uwagę fakt, że dialogi nadal nie są gotowe oraz że będą one w pełni udźwiękowione, to jeszcze sobie poczekamy.

Cóż właściwie oferuje Project 2027? Jest to prequel Deus Ex. Wcielamy się w najemnika/hakera który poszukuje informacji o bliżej nie określonym projekcie Titan. Historia będzie podzielona na cztery akty. Każdy akt będzie składał się z od 2 do 4 lokacji. Odwiedzimy m.in. odwzorowane ze zdjęć i planów Moskwę i Paryż. Fabuła będzie nieliniowa.

Do dyspozycji gracza będzie oddane nowe uzbrojenie oraz inne wyposażenie. Rozwój postaci będzie oparty o nowe umiejętności, perki oraz nano/mech (?) ulepszenia.

Wśród nowości technicznych warto zauważyć efekty pogodowe, ulepszoną grafikę opartą o DirectX 10, anti-aliasing oraz ulepszoną SI przeciwników.

Więcej informacji o modzie, w tym nowe screeny znajdziecie na oficjalnej stronie.

A czy TY masz własny remix?
autor: Nathan2000
data: 13.10.2009
Na nananana nana nananana… O, cześć. Zasłuchałem się. Gracze w Deus Ex, jak się zdaje, zapomnieni przez przemysł gier komputerowych (skoro już pytacie, żadnych nowych wieści o DX3) muszą sami się zabawiać, czy to kolejny raz przechodząc grę, czy to traktując ją jako źródło inspiracji. Tę drugą drogę wybrał Big Giant Circles, muzyk z serwisu Overclocked Remix, który korzystając z pełnionej przez siebie funkcji, spędził upojne chwile wraz ze znanym przez nas Alexem Brandonem. Owocem tego związku jest utwór „Siren Synapse", wyraźnie inspirowany muzyką

tytułową z Deus Ex i motywem z Hong Kongu. W szlachetnym porywie autorzy udostępnili go do ściągnięcia za darmo z wyżej wymienionej strony. Link do MP3 jest po prawej. Zakładając że jesteście zainteresowani, życzę miłego słuchania.

Dla miłośników bardziej „treściwych" przyjemności przygotowano wywiad z Brandonem, dzięki któremu można podciągnąć się ze znajomości biografii artysty.

Polacy do piór!
autor: Nexus
data: 22.10.2009
Ekipa PSDX ogłasza nabór na redaktora/kę serwisu. Aby nim/nią zostać należy napisać artykuł o dowolnej treści – liczymy na waszą inwencję twórczą, nie mniej preferowana jest tematyka związana z Deus Ex Najciekawsze prace opublikujemy, a autor/ka najlepszego tekstu będzie mógł/a dołączyć do zespołu redagującego stronę. Prace prosimy przesyłać na mój adres e-mail podany w kontaktach.

Warren Spector przemawia
autor: Nexus
data: 4.11.2009
Serwis Variety rozmawiał ostatnio z Warrenem Spectorem, który rzucił nieco światła na to co działo się po jego odejściu z Ion Storm. Jak się okazuje, po założeniu studia Junction Point, pracował nad dwoma grami. Pierwszą z nich był bliżej nie określony tytuł fantasy. Druga gra miała być w klimatach s-f i dziać się w niedalekiej przyszłości. Brzmi znajomo? Powinno. Warren Spector próbował odkupić od Eidosu prawa do marki Deus Ex, ale nieskutecznie. Oświadczył, że: „Były i nadal są historie w świecie Deus Ex, które chciałbym opowiedzieć. Ten świat jeszcze się dla mnie nie skończył".

Po kupnie Junction Point przez Disney'a, ten stał się właścicielem tych projektów i zawiesił je zlecając wykonanie gry z Myszkiem Miki. Na nowego Deus Exa w wykonaniu Warrena nie mamy co liczyć, ponieważ prawa do wykorzystania uniwersum nadal należą do Eidosu i nie ma co liczyć żeby podzielił się nimi z Disney'em. Nie mniej coś w rodzaju duchowego następcy może powstać. Po wydaniu Epic Mickey (najprawdopodobniej na gwiazdkę 2010) obie gry Junction Point mają być ożywione.

Cała historia nabiera kolorytu biorąc pod uwagę słowa jakie Warren Spector wypowiedział w wywiadzie niedawno opublikowanym na naszej stronie. Otóż stwierdził tam że w zanadrzu ma jeszcze 3 historie w świecie Deus Ex.

To se jeszcze poczekamy
autor: Nexus
data: 14.11.2009
Stephane D'Astous udzielił wywiadu francuskojęzycznemu magazynowi La Réussite. Możemy się z niego dowiedzieć iż obecnie Eidos Montreal zatrudnia 256 pracowników (przypominam że docelowo ma ich być 350). Uruchomienie studia kosztowało 55 milionów dolarów. Jednak najciekawszą wiadomość pozostawiłem na koniec: **Data premiery Deus Ex 3 ma być ogłoszona latem 2010.**

Artykuł w formie PDF do przeczytania (o ile ktoś zna język francuski) w tym miejscu.

Dwie nowe grafiki z DX3
autor: Nexus
data: 18.11.2009
W minioną niedzielę odbył się dzień otwarty w Eidos Montreal – studiu które tworzy Deus Ex 3. Organizatorzy zadbali aby żadne materiały dotyczące gry nie ujrzały światła dziennego i trzeba przyznać że byli w tym skuteczni, ponieważ w ciągu następnych dwóch dni nic się nie pojawiło. Pod naciskiem użytkowników oficjalnego forum Eidos Inc. jednak dostaliśmy coś nowego w postaci zdjęcia na którym uwiecznione są dwie dotąd nie upublicznione grafiki. Możecie je zobaczyć pod tym linkiem. Jakość artworków może nie jest zbyt dobra ale lepsze to niż nic.

UPDATE 2009-11-19

Z niewyjaśnionych przyczyn zdjęcie z grafikami zostało usunięte z forum Eidosu. Jako że w internecie raz umieszczony materiał nie ginie, zapraszam na nasze forum. Korzystajcie póki nie odwiedzą nas smutni panowie w czarnych garniturach.

200 wg Game Informer
autor: Nexus
data: 24.11.2009
Amerykański miesięcznik Game Informer z okazji wydania dwusetnego numeru opublikował listę 200 najlepszych gier w historii. Nie ma niespodzianki – Deus Ex również znalazł się w zestawieniu. Dziwić może jedynie miejsce jakie zajął bo jest to 48 lokata. Wbrew pozorom nie jest źle, bo znalazł się wyżej od wielu cenionych klasyków jak i bieżących hitów m.in. od Guitar Hero (49), Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (50), Mass Effect (58), Left 4 Dead (82), Baldur's Gate II: Shadows of Amn (88), Batman: Arkham Asylum (104), Assassin's Creed (143), Gears of War (107), Fallout (117), Far Cry (162), Planescape: Torment (188), Call of Duty (196) itp. itd. Wymieniać można by długo. Niespodzianką może być zwycięzca – The Legend of Zelda na poczciwego Pegasusa (NES).

Pełne zestawienie znajdziecie pod tym adresem.

Adam z mangowymi oczami?
autor: Nexus
data: 25.11.2009
To że Square Enix umie robić wyczesane filmy CGI, chyba nikomu nie trzeba mówić. Co jednak powiecie na to że Square Enix będzie tworzyć animacje do Deus Ex 3? Na taki właśnie genialny pomysł wpadł Stephane D'Astous po tym gdy szukał możliwości współpracy ze swoimi nowymi pracodawcami. Japończycy będą odpowiedzialni za wszelkie przerywniki filmowe nie oparte na engine gry, a więc za wszelkie teasery, trailery – to jeszcze ujdzie – ale najprawdopodobniej że za intro, outro i cokolwiek innego co sobie wymyślą. Ludzie ze Squere Enix już się podobno cieszą że mogą wyjść poza ramy Final Fantasy i zacierają ręce nie tylko na DX3 ale i Thi4fa.

Źródłem newsa jest artykuł z serwisu Edge Online.

UPDATE
Na odpowiedź Rene nie trzeba było długo czekać: Okazuje się że japońskie CGI będzie użyte w trailerze. Wszystkie filmy w grze będą oparte na silniku gry.

Deus Ex 3 na PC.. znowu
autor: Nexus
data: 26.11.2009
O tym że Deus Ex 3 może nie trafić na konsole pisaliśmy już rok temu. Wówczas to dyrektor projektu Jean-François Dugas mówił że jedyną pewną platformą jest PC. Trudno powiedzieć czy redaktor serwisu bit-tech.net Joe Martin powtarza starą wieść czy też ma najnowsze informacje, nie mniej twierdzi że Deus Ex 3 ze względu na swą złożoność wyjdzie tylko na komputery osobiste.

Jako że nius jest mocno niepewny, gdy tylko poznamy oficjalne stanowisko ze strony Eidos Montreal, natychmiast o tym poinformujemy.

UPDATE 25-11-2009, 21:28;
Rene Valen dość dwuznacznie powiedział że póki co ogłoszona została tylko wersja na PC o czym świadczą zapowiedzi gry w czasopismach poświęconych tej właśnie platformie.

UPDATE 26-11-2009, 21:05;
Tak jak przypuszczałem, redaktor bit-tech.net opierał się na informacji sprzed roku. Wiadomość została edytowana i podano odnośnik do starej wypowiedzi Jean-Francois Dugasa.

Rekrutacji koniec się zbliża
autor: Nexus
data: 5.12.2009
Pragnę poinformować, iż wraz z końcem roku kończy się również rekrutacja na redaktora Polskiej Strony Deus Ex. Przypominam że aby nim zostać należy napisać artykuł o dowolnej treści związany z Deus Ex i przesłać go na mój adres email. Autor najciekawszego tekstu dołączy do naszej elitarnej ekipy

Test trailer z Projektu 2027
autor: Nexus
data: 14.12.2009
Bardzo nieoficjalnie Ded wrzucił na rosyjskie forum filmik z testów moda Project 2027. Cóż w nim ciekawego? Nowe efekty świetlne, widok bodajże w podczerwieni, możliwość kierowania robotami. Jeśli kogoś to interesuje plik można ściągnąć z tego miejsca. Do jego obejrzenia potrzebny jest dowolny player obsługujący pliki FLV.

Nie ręczę że film długo poleży na serwerze więc radzę szybko ściągać póki jest.

DX jeszcze raz grą wszechczasów…
autor: Nexus
data: 18.12.2009
Redakcja brytyjskiego magazynu PC Gamer ogłosiła listę 100 najlepszych gier wszech czasów. Wyniki plebiscytu są dla nas jak najbardziej zadowalające – Deus Ex zdobył pierwsze miejsce. To jednak dopiero pierwszy etap zabawy. W drugiej fazie to gracze mogą wybrać swoje ulubione gry.

To już co najmniej drugi taki tytuł na koncie naszej ukochanej gry. Ponad dwa lata temu PC Zone również uznał Deus Ex za najlepszą grę PC w całej historii elektronicznej rozrywki.

TNM powraca jak zmora
autor: Nexus
data: 21.12.2009
Tym którym grali w The Nameless Mod nie trzeba tłumaczyć jaka w tym modzie jest wyczesana muzyka. Tym którzy nie grali lub nie mają ochoty sięgać po moda, mogę bez kozery powiedzieć że nuty są wyborne. Teraz wszyscy bez wyjątku mogą się o tym przekonać ściągając oficjalny soundtrack. Dostępny jest pod tym linkiem. Pliczek waży nie mało bo ponad 1,3gb, ale to pikuś dla polskich ultraszybkich łączy W paczce znajdują się obrazy (cue + bin) dwóch płytek CD-Audio oraz okładka do wydrukowania. Nie ma tam całej muzyki z moda, leczy tylko wybrane najlepsze kawałki. Warto też zaznaczyć że zostały one przedłużone i zremasterowane.

To nie koniec dobroci. Otóż wyszła finalna łatka do TNM w wersji 1,04. Zawiera nowe poprawki oraz stare z poprzednich patchy. Waży 108mb i jest dostępna do pobrania z oficjalnej strony moda.

Wdzięczność za te cuda możecie wykazać głosując na TNM w plebiscycie na moda roku w serwisie Mod DB. Jako że są to dopiero nominacje i można oddać dowolną ilość głosów, nie zaszkodzi pozostawić swój ślad również na innych modyfikacjach do Deus Ex. Przypominam że głosy zarejestrowanych użytkowników bardziej się liczą od anonimowych osób.

Newsy PSDX: 2010

Rozstrzygnięcie konkursu
autor: Nexus
data: 5.01.2010
Zgodnie z wcześniejszymi informacjami wraz z końcem roku zakończył się termin nadsyłania prac konkursowych na redaktora PSDX. Miło mi jest poinformować że nowym redaktorem jest **Miki** – dobrze wszystkim znany nasz forumowicz.

Mimo że rekrutacja została zakończona nie mamy nic przeciwko nawiązaniu współpracy z każdym kto ma wenę i chciałby się podzielić swoimi przemyśleniami związanymi jakkolwiek z Deus Ex.

Piórem o muzyce
autor: Miki
data: 5.01.2010
Ekhm, ekhm… Dziękuję Akademii, mamie, ta… A, sorry, niewyspany jestem. Po prostu zapraszam do lektury przemyśleń na temat oprawy muzycznej pierwszej części DX pod tym linkiem.

Nie zgadzasz się z autorem? Uważasz, że nie ma pojęcia o muzyce i słoń mu nadepnął na to i owo? Zapraszamy do dyskusji na naszym forum w odpowiednim temacie.

Projekt 2027 – video
autor: Nexus
data: 10.01.2010
Twórcy moda Projekt 2027 tym razem oficjalnie opublikowali nowe video z gry. Jest to czterominutowy żywy gameplay. Uwagę zwracają przede wszystkim nowe modele broni.

Film można obejrzeć bezpośrednio na stronie moda bądź też ściągnąć z tego miejsca i odtworzyć na własnym playerze plików FLV.

Nowe screeny! Gdzie? Nowhere..
autor: Nexus
data: 2.02.2010
Twórcy polskiego moda The Nowhere opublikowali nowe screeny z gry. Można je obejrzeć na stronie moda w zakładce Galeria. Uwagę zwraca masa nowych szczegółowych dekoracji. Kwiatki wyglądają żywiej niż moje własne stojące na parapecie

TNM zwycięża w plebiscycie ModDB
autor: Nexus
data: 2.02.2010
The Nameless Mod zajął pierwsze miejsce w plebiscycie na moda roku wg. redaktorów serwisu ModDB. Zwyciężył w kategorii moda dla pojedynczego gracza. Pod tym linkiem możecie obejrzeć filmik pokazujący ogłoszenie wyników.

To jednak nie koniec. Już za cztery dni okaże się który z modów najbardziej przypadł do gustu samym graczom. The Nameless Mod znalazł się w 100 nominowanych.

Nowe wieści o DX3 już za 3 tygodnie
autor: Nexus
data: 3.02.2010
Redaktorzy niemieckiego magazynu GameStar w trzecim tegorocznym numerze umieścili zestawienie gier RPG mających wyjść w 2010 roku. Na liście znalazł się Deus Ex 3. W krótkiej lakonicznej zapowiedzi nie uświadczymy nowych informacji oprócz dwóch rzeczy – data premiery ustalona jest na 2010 rok zaś gra jest zrobiona w 80%.

To co wyżej napisałem to tylko przystawka do głównego dania tego newsa. W następnym wydaniu GameStar, które ma trafić do dystrybucji 24 marca znajdzie się duża zapowiedź Deus Ex 3!

UPDATE – 3 lutego 2010
Na forum Eidosu przyszedł Rene i zepsuł nieco humory. Zarówno data premiery jak i poziom zaawansowania prac nad Deus Ex 3 to czyste spekulacje redaktorów GameStar. Ciekawe też co znajdzie się we wspomnianej zapowiedzi w następnym numerze czasopisma, ponieważ jakiekolwiek nowe informacje mają być upublicznione na „następnej dużej branżowej imprezie „. Mamy więc standard – wiadomo że nic nie wiadomo.

And the winner is…
autor: Nexus
data: 7.02.2010
Serwis ModDB ogłosił wyniki plebiscytu na najlepszego moda roku 2009 według graczy tzw. Players Choice. The Nameless Mod niestety nie powtórzył sukcesu z Editors Choice ani nie zajął miejsca na pudle, ale zmieścił się w dziesiątce notując 8 pozycję. Oczywiście fajniej by było gdyby zwyciężył ale powiedzmy sobie szczerze: czy dziesięcioletni Deus Ex może konkurować z Crysisem (1 miejsce) czy Half Life 2 (2, 3 i 10 miejsce)?

Więcej informacji pod tym linkiem.

UPDATE
Jak się okazuje TNM walczył dzielnie. Redakcja ModDB nieoficjalnie poinformowała iż różnica w glosach między pierwszym a dziesiątym miejscem wynosiła ledwie parę setek. MechWarrior: Living Legends wygrał z dużą przewagą jednak znowu, między drugim a trzecim miejscem różnica wynosiła mniej niż 10 głosów!

Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 10.02.2010
Najprawdopodobniej właśnie taki tytuł będzie nosiła trzecia gra z serii Deus Ex. Piątego lutego Square Enix zarejestrował ową nazwę na terenie Europy o czym możemy przekonać się na stronie www.oami.europa.eu. Serwis Siliconera potwierdził zaklepanie owej marki również w USA i to w dwóch wariantach Deus Ex: Human Revolution oraz Deus Ex Human Revolution.

Użytkownik K^2 z oficjalnego forum Eidosu szybko podchwycił temat i znalazł dwa potencjalne adresy pod którymi mogłaby pojawić się oficjalna witryna gry. Są to http://www.deusexhumanrevolution.com oraz http://www.deusexhr.com. Obie domeny zostały zakupione przez Square Enix trzeciego lutego. Póki co nic na nich nie ma nie mniej warto je obserwować.

Takim oto sposobem możemy godnie świętować dziewiąte urodziny Polskiej Strony Deus Ex, które właśnie dzisiaj przypadają. Na deser zapraszam do zapoznania się z recenzją The Nameless Mod przygotowaną przez **Mikiego**.

Deus Ex 3 na GDC 2010
autor: Nexus
data: 12.02.2010
Jonathan Jacques-Belletete – człowiek odpowiedzialny za wizualny styl Deus Ex 3 – na zbliżających się Game Developers Conference w San Francisco będzie jednym z mówców konferencji. Omówi jak doszło do wykształcenia cyber-renesansowego charakteru gry który łączy przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Opisze również w jaki sposób przejawia się on w modzie, postaciach, lokacjach czy historii.

Czy w trakcie tego ewentu zostaną ujawnione jakiekolwiek materiały dla szerszej publiczności? Tego nie wiadomo. Osobiście podchodzę do tej informacji z lekkim dystansem jako że we wrześniu minionego roku Mary De Marle była mówczynią na GDC w Austin i niczego nowego nie uświadczyliśmy.

Witamy na Polskiej Stronie Deus Ex
autor: Nexus
data: 13.02.2010
Jeśli ktoś czuje się zagubiony to proszę czytać co następuje Z ogromną przyjemnością pragnę zaprezentować nową odsłonę Polskiej Strony Deus Ex. Oprócz wyglądu zyskaliśmy nowy silnik witryny, a co za tym idzie nowe możliwości. Redaktorzy mają m.in. większą swobodę w edycji zawartości strony, zaś odwiedzający mogą teraz komentować newsy oraz artykuły.

W związku z powyższym zapraszam do głosowania w nowej ankiecie w której chcielibyśmy

dowiedzieć się co sądzicie o zaszłych zmianach. Wszelkie komentarze są również mile widziane. Możecie je pisać bez konieczności rejestracji na stronie.

Przyszedł czas na forum
autor: Nexus
data: 17.02.2010
Po zmianie wyglądu strony głównej przyszedł czas na forum. Tym razem sprawcą zamieszania jest **LastEr**, który zaproponował i własnoręcznie wykonał nową skórę. Z tego miejsca dziękuję LastErowi za zaangażowanie jednocześnie informując iż dla wygody użytkowników pozostawiamy alternatywny styl subSilver. Z własnego doświadczenia wiem że nie wszyscy ubóstwiają ciemne style, zwłaszcza w słoneczne dni

Falstart
autor: Nexus
data: 21.02.2010
Redakcja niemieckiego magazynu GameStar podała zawartość kolejnego numeru w którym miał znaleźć się artykuł na temat Deus Ex 3. Zgodnie ze słowami Rene Valen i wbrew wcześniejszym zapowiedziom w czasopiśmie niczego nie uświadczymy na temat naszej gry. Chciało by się zapytać – który to już raz?

Pozostaje nam czekać na Game Developers Conferece o którym pisałem ponad tydzień temu. Przypomnę że ewent odbędzie się między 9 a 13 marca.

DX i zmiana komputera? No problemo
autor: Nexus
data: 28.02.2010
Zarówno Deus Ex jak i Deus Ex: Invisible War mają już swoje lata. W 2000 roku nikt nie myślał o panoramicznych monitorach ani o wielordzeniowych procesorach stąd nasze ukochane gry mogą i często mają problemy ze współczesnymi maszynami. Na szczęście są na to rozwiązania. Zapraszam do zapoznania się z nimi w tym oraz w tym miejscu.

Deus Ex 3 na PC.. ile jeszcze razy?
autor: Nexus
data: 2.03.2010
O platformach na które ma być wydany Deus Ex 3 informowaliśmy już wielokrotnie, ostatnio w listopadzie. Wczoraj dyskusja na ten temat rozpoczęła się od początku. Otóż ktoś w swojej wspaniałomyślności obejrzał w serwisie LinkedIn profile pracowników Eidos Montreal i zauważył że przy wpisie o Deus Ex 3 oprócz PC umieszczone są też platformy PS3 oraz X360. Ponoć dotyczy to trzech świeżo zatrudnionych osób.

Rzuciłem okiem na profile sprawców całego zamieszania i sytuacja wygląda następująco:
– dostęp do profilu Martina Dubeau jest ograniczony i trudno osądzić cóż tam powypisywał
– profil Arnauda Storqa rzeczywiście wskazuje na trzy platformy PC/PS3/XBOX 360 ale nie jest to pracownik nowy i informacja może być drugiej świeżości
– Marc-André Dufort został zatrudniony w lutym 2010 i napisał tylko o wersji na PC! *EDIT: profil został zaktualizowany i nie ma podanej żadnej platformy (zapewne po to aby uciąć wszelkie spekulacje).*

Jak widać Deus Ex 3 na konsole jest tak samo prawdopodobny jak dwa czy trzy miesiące temu. Mam wrażenie że jest to zastępcza dyskusja rozpętana w obliczu braku jakichkolwiek nowych wieści. Fakt wyjścia gry tylko na PC nie gwarantuje jej wysokiego poziomu wykonania. Poza tym nie chce mi się wierzyć aby Square Enix ot tak zrezygnował z potencjału jaki daje rynek konsol.

Na bezrybiu i rak ryba
autor: Nexus
data: 5.03.2010
Aby umilić fanom oczekiwanie na nowe informacje dotyczące Deus Ex 3, Rene Valen wrzucił na oficjalne forum nowy tajemniczy obrazek. Istnieją podejrzenia że jest to klatka z trailera który może być zaprezentowany na zbliżających się Game Developers Conference.

Przyglądając się z pozoru nieciekawemu screenowi, warto zwrócić uwagę na kciuk który wydaje się być protezą (jest mechanicznie ulepszony). Z kolei w prawym dolnym rogu najprawdopodobniej widoczny jest fragment ostrza wysuwanego z dłoni (zupełnie jak na tym szkicu).

Z innej beczki. Zapisując się do newslettera nowego Tomb Raidera (który notabene nie ma w nazwie słów „Tomb Raider") w jednej z rubryk można było wybrać ulubioną grę Eidos Interactive. Co ciekawe na liście znalazł się również nadal oficjalnie nie potwierdzony Deus Ex: Human Revolution. Z niewiadomych przyczyn tytuł szybko zniiknął z listy, jednak pozostał dowód w postaci screena który możecie zobaczyć na stronie serwisu Eurogamer.

Eidos Montreal nas rozpieszcza?
autor: Nexus
data: 6.03.2010
Do tej pory nie – biorąc pod uwagę ostatnie dwa lata – ale to może się zmienić. Nie minęły dwie doby, a dostaliśmy **kolejny screen z Deus Ex: Human Revolution**. Tym razem nie trudno zgadnąć co, a właściwie kogo przedstawia Został opublikowany na stronie IGN.COM, a dokładnie tuuuuu. Mało tego – IGN zbiera pytania od graczy, wybierze pięć najciekawszych i razem z własnymi wyśle je ludziom z Eidos Montreal.

Jeśli kogoś przestraszył dział X360 w jakim znalazł się news w IGN to pragnę uspokoić, że ta sama wiadomość pojawiła się również w sekcji PS3 oraz PC. Czy to oznacza że Deus Ex: Human Revolution pojawi się na te trzy platformy? Niekoniecznie. Osobiście radziłbym poczekać do oficjalnej zapowiedzi.

UPDATE 05-03-2010 21:32:46
Potwierdziła się informacja że obie klatki pochodzą z nowego, jeszcze nie wydanego trailera.

Nowe działy na PSDX
autor: Nexus
data: 8.03.2010
W oczekiwaniu na trailer Deus Ex: Human Revolution przyszła mi do głowy myśl że warto by mieć w jednym miejscu wszystkie filmy związane z serią Deus Ex. Tak oto dla każdej gry powstał dział niezwykle oryginalnie nazwany – **filmy** Sekcje Deus Ex i Deus Ex: Human Revolution są już zapełnione. Kącik z filmami z Deus Ex: Invisible War zostanie uzupełniony w późniejszym czasie jako że mam kilkadziesiąt pozycji i wybranie kilkunastu najciekawszych zajmie mi trochę czasu.

Kto rano wstaje…
autor: Nexus
data: 11.03.2010
… ten w piątek około 5:30 rano może na stronie IGN.com znaleźć coś interesującego. Cóż to takiego będzie – trudno powiedzieć. Stephane D'Astous (dyrektor Eidos Montreal) na swoim Twitterze zapowiada małą niespodziankę.

Oby to była ostatnia zapowiedź zapowiedzi

18 screenów z trailera
autor: Nexus
data: 12.03.2010

Tytuł newsa w zasadzie mówi wszystko. Do sieci trafiło osiemnaście screenów z trailera który jutro najprawdopodobniej zostanie opublikowany. Obrazki można znaleźć na stronie niemieckiego magazynu GameStar.

Dziękuję za uwagę. Wracajcie do swoich zajęć

UPDATE 11-03-2010 21:23:46
Zdaje się że redaktorzy Gamestara popełnili falstart ponieważ obrazki zostały usunięte z galerii. Mimo to screeny nadal są na serwerze. Aby je zobaczyć należy odwiedzić tą stronę i w końcowej części adresu strony 2101**69**/800x600_prop.jpg zmienić pogrubione cyfry na kolejne a więc 70, 71 itp aż do 86.

Oglądajcie póki wiszą

Deus Ex: Human Revolution – Teaser Trailer
autor: Nexus
data: 13.03.2010

Zgodnie z zapowiedziami do sieci trafił teaser trailer z Deus Ex: Human Revolution. Jeśli komuś nie wystarcza obraz z Youtube czy innego flashowego playera, z odświeżonej strony deusex.com można ściągnąć wersję HD w formacie WMV lub MOV.

Oprócz tego opublikowano rozmaite wywiady związane z grą. Aby nie być w gorącej wodzie kąpanym i nie podawać niesprawdzonych faktów, więcej detali wyjawię wieczorkiem

DX: Human Revolution – podsumowanie dnia
autor: Nexus
data: 13.03.2010
Żeby specjalnie się nie rozpisywać od razu przechodzę do meritum:

Teaser
Całość ma postać CGI – nie ma ani jednej sceny renderowanej na engine gry. Z teasera dowiadujemy się iż gra wyjdzie na trzy platformy: PC, Xbox 360 i PS3 oraz w końcu został oficjalnie potwierdzony tytuł Deus Ex: Human Revolution. Prace nad filmikiem rozpoczęto zaraz po fuzji Eidosu ze Square Enix Jest to tylko fragment teasera, dalsza część będzie zaprezentowana na E3 w czerwcu.

Game Developers Conference
Jonathan Jacques-Belletete na GDC mówił o tym jak doszło do powstania cyber-renesansowego stylu gry. Twórcy sprzeciwili się wiernemu odwzorowywaniu realnego świata i tworzenia jego symulacji, czy też dążenia do fotorealistycznej grafiki jak w dziesiątkach podobnych grach typu Gears of War, Fuel of War, GRAW, Killzone 2 czy Turok. Zdecydowali się na zilustrowanie oryginalnego, wiarygodnego środowiska. Postawili na charakterystyczne, wyraźne elementy jak np. Big Daddy i Little Sister w Bioshock. Deus Ex: Human Revolution ma posiadać niepowtarzalny styl.

W czasie prezentacji zostały pokazane artworki, screenshoty z gry oraz po raz pierwszy publicznie zaprezentowano gameplay na którym widzowie zobaczyli fragment rozmowy Adama Jensena z policjantem. Zakazano filmowania pokazu, więc nie mamy co liczyć na te materiały, nie mniej Rene obiecał wrzucić coś w poniedziałek.

Nowości z artykułów i wywiadów
Opublikowane artykuły na ogół są tendencyjne i powtarzają znane już informacje, nie mniej jest parę nowych rzeczy:
– scenarzyści naprawdę BLISKO współpracowali z Sheldonem Pacotti (scenarzysta pierwszych dwóch części)
– Elias Toufexis potwierdził użyczenie swojego głosu Adamowi Jensenowi
– Adam Jensen ma mieszkanie w Detroit. Po wypadku lekarze aby uratować mu życie poddali go operacji i zainstalowali mechaniczne ulepszenie. Nie wiadomo komu i dlaczego zależało na jego życiu oraz kto sfinansował kosztowną operację.
– Gra preferuje dwa style gry – ofensywny (mordowanie każdego kto się napatoczy) oraz defensywny (poprzez skradanie się). Haking (włamywanie) oraz rozmowy (aspekt socjologiczny) mają być jedynie pomocniczymi elementami rozgrywki.

Jak widać, konkretów dostaliśmy niewiele. Nadal nie wiemy jak prezentuje się sama gra. Jedyne pocieszenie to całkiem udany teaser (o którym jeszcze poczytacie ;-)) oraz ujawienie platform na które wyjdzie Deus Ex: Human Revolution.

Problem z rejestracją na forum?
autor: Nexus
data: 14.03.2010
Doszły mnie słuchy że są problemy z rejestracją na forum. Po bliższym przyjrzeniu się sytuacji okazało się że system blokowania botów nie został poprawnie zaimplementowany w nowej skórze forum. Stąd też rejestracja nie była możliwa. Z tego miejsca przepraszam wszystkie osoby, które miały problemy z rejestracją na forum. Błąd został już naprawiony. Jednocześnie dziękuję Gambitowi oraz Filipowi za zwrócenie uwagi na utrudnienia. Dzięki temu usterka została naprawiona – lepiej późno niż później

IGN rozmawia z Jonathanem-Jaques Belletete
autor: Nexus
data: 14.03.2010
Podczas GDC serwis IGN przeprowadził wywiad Jonathanem-Jaques Belletete. Dyrektor artystyczny zespołu pracującego nad Deus Ex: Human Revolution mówił m.in. o wykreowanym świecie który jest zaprojektowany w każdym szczególe. Opublikowany teaser jest tylko próbką tego co zobaczymy w grze. Zalecał zwrócić uwagę na mieszkanie Adama. Jest w nim pełno porozrzucanych przedmiotów,

które nie znalazły się tam przypadkowo. Adam np. lubi płatki śniadaniowe i artyści poświęcili wiele czasu na zaprojektowanie ich pudełka. Naprawdę fascynujące

Otoczenie pomoże nam zrozumieć opowiadaną historię, którą będziemy poznawać przede wszystkim przez rozmowy oraz masę przerywników filmowych renderowanych na engine gry. „Będzie ich wiele. Gra ich potrzebuje." – powiedział Jonathan-Jaques Belletete.

Detroit to miasto, które podupadło na przestrzeni lat. Pracodawca Adama – firma Sarif Industries ma duży wpływ na metropolię. Kupiła parę zamkniętych fabryk samochodowych i urządziła w nich cybernetyczne zakłady produkcyjne. W 2027 Detroit jest dynamicznie rozwijającym się miastem z wieżowcami i świecącymi, animowanymi billboardami. Artyści inspirowali się anime Ghost In the Shell oraz filmem Blade Runner.

W grze dominują dwa kolory czarny i złoty. Szorstkie, metalowe mechaniczne ulepszenia ludzi zestawione są z delikatnymi kolorami i materiałami inspirowanymi Renesansem. Tak jak w przeszłości świat Human Revolution jest erą wielkich odkryć ale i wielkich politycznych i religijnych wstrząsów. Są ludzie którzy podążają za postępem oraz ci którzy sprzeciwiają się jemu.

Ekonomista i bioetyk Francis Fukuyama powiedział że transhumanizm jest najbardziej niebezpieczną ideą ostatniej dekady. Nadal trwa dyskusja jak daleko powinno posunąć się modyfikowanie ludzkiego ciała i kiedy stanie się to niebezpieczne. Twórcy Human Revolution podejmują ten temat i chcą przedstawić punkty widzenia obu stron.

Dyrektor projektu Jean-Francois Dugas potwierdził informacje sprzed ponad roku iż nowego Deus Exa będzie można przejść bez zabicia ani jednej osoby oraz nie będzie konieczne instalowanie jakichkolwiek modyfikacji. Jak te informacje mają się do teasera w którym Adam ma mechaniczne ramiona, tego nie wyjaśnił.

Eidos Montreal o teaserze
autor: Miki
data: 16.03.2010
Zapraszamy do lektury polskiej wersji FAQ wydanego przez Eidos Montreal w celu wyjaśnienia zawiłości najnowszego teasera. Warto, tym bardziej, że twórcy „przypadkowo" uchylają rąbka, a właściwie kilka rąbków tajemnicy na temat samej gry. Enjoy!

Rene Valen wyjaśnia niejasności
autor: Nexus
data: 19.03.2010
Wraz z wydaniem teasera Deus Ex: Human Revolution pojawiło się szereg pytań. Oto odpowiedzi na kilka z nich:

Kto jest autorem muzyki do teasera?

Kompozytor który zrobił muzykę do teasera jest również autorem muzyki do całej gry. Jego tożsamość zostanie ujawniona w przyszłości.

Czy można przejść grę bez zabijania?

Są duże fragmenty gry w których nie będzie trzeba nikogo zabijać, nie mniej jest bliżej nieokreślona ilość spotkań w których będzie trzeba walczyć. (Warto zwrócić uwagę na dobór słów – będzie trzeba „walczyć" – więc nadal nie wiadomo czy będzie trzeba zabić czy też będzie można np. zbiec z miejsca walki)

Czy można przejść grę bez instalowania jakichkolwiek mechanicznych ulepszeń ciała?

Na starcie Adam będzie posiadał kilka prostych ulepszeń których nie będzie można zmienić. Nie ma jednak potrzeby ich dalszego rozwijania.

Nowa ankieta
autor: Nexus
data: 31.03.2010
Wyniki poprzedniej ankiety wyraźnie wskazują że zaszłe zmiany na PSDX spotkały się z aprobatą czytelników, co nas bardzo cieszy. Aby jeszcze bardziej zwiększyć funkcjonalność serwisu, w prawej kolumnie pojawiły się dwa małe drobiazgi:

- Translate Google – pomocny przede wszystkim dla gości z zagranicy którzy czasem pojawiają się na naszej stronie
- Nowe komentarze – panel wyświetlający po pięć ostatnich komentarzy z głównych sekcji tworzących witrynę

Jednocześnie informuję że rusza nowa ankieta. Tym razem chcielibyśmy poznać waszą opinię na temat ostatniego teasera, który został opublikowany na GDC. Kto go jeszcze nie widział, odsyłam w to miejsce.

Nowy teaser DX:HR? Nic z tych rzeczy
autor: Nexus
data: 15.04.2010
Przeszukując zasoby witryny Youtube możecie natrafić na filmik dumnie nazwany The Amazing Deus Ex Human Revolution Trailer. Powiem prosto z mostu – to nie jest teaser nowego Deus Exa lecz dosyć już wiekowa reklama szkockiej whisky Johnnie Walker. Poniżej oryginalna reklama z nieco inną końcówką.

Gamasutra rozmawia z Jonathanem Jacques Belletete
autor: Nexus
data: 18.04.2010
Serwis Gamasutra opublikował wywiad z Jonathanem Jacques Belletete – dyrektorem artystycznym zespołu pracującego nad Deus Ex: Human Revolution. Poruszono wiele kwestii w tym m.in. obecność stylu cyber-renesansowego w grze. Renesans będzie przejawiał się w strojach niektórych frakcji np. osób popierających transhumanizm. Zaprojektowane ubrania nie wyglądają archaicznie i z powodzeniem mogłyby być noszone współcześnie. Jak zauważa Jacques, moda przemija i powraca więc nie warto przywiązywać do niej większej wagi. Elementy renesansu odnajdziemy również w otoczeniu – w niektórych miejscach będą widoczne charakterystyczne motywy i wzory. Cyber-renesans będzie obecny ale nie będzie w grze dominował.

Drugą ważną kwestią poruszaną w wywiadzie jest wrażenie iż świat z Human Revolution może wydawać się nowocześniejszy od tego znanego z pierwszego Deus Exa. Otóż akcja prequela toczy się w okresie wielkiego prosperity. Kilka lat później na początku lat trzydziestych XXI wieku następuje zapaść (zgodnie z DX Continuity Bible) i stopniowe popadanie w dystopijną rzeczywistość znaną z

DX1.

Jako że pierwszy Deus Ex był tworzony w latach dziewięćdziesiątych, siłą rzeczy posiada pewne odniesienia do tego okresu np. charakterystyczne małe ekrany. Od premiery pierwowzoru mija 10 lat. Mamy nieco inny punkt odniesienia i wizja niedalekiej przyszłości ewoluowała. Twórcy z Eidos Montreal najwyraźniej nie chcą być ograniczani przez dzieło Ion Storm i obecność bardziej zaawansowanych mechanicznych ulepszeń w Human Revolution w stosunku do DX1 tłumaczą na dwa sposoby. Po pierwsze po kryzysie niektóre zaawansowane ulepszenia mogą być zbyt drogie aby ktokolwiek mógł sobie na nie pozwolić. Po drugie gracz przechodząc Deus Ex widział tylko wycinek świata i mógł nie być świadomy istnienia niektórych modyfikacji obecnych zarówno w 2027 jak i 2052 roku.

Analiza zapowiedzi Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 23.04.2010
Obecna ankieta wskazuje na to, że najnowszy teaser Deus Ex: Human Revolution raczej się podoba choć nie brakuje głosów krytycznych. Jeśli ktoś jeszcze nie zagłosował z powodu swojego niezdecydowania, odsyłam do analizy teasera mojego autorstwa, gdzie zwracam uwagę na rozmaite detale umieszczone w filmie.

Osoby z bystrzejszym okiem zapraszamy na forum aby podzieliły się swoimi uwagami

DX:HR w GamePro
autor: Nexus
data: 26.04.2010
Jeszcze nie skończył nam się kwiecień, a redaktorzy amerykańskiego magazynu GamePro zapowiedzieli czerwcowy numer który najpewniej do sklepów trafi w maju. Kogo to obchodzi – spytacie. Otóż obchodzić powinno bo oto w tym właśnie numerze znajdzie się artykuł dotyczący Deus Ex: Human Revolution. Precyzując, ma on dotyczyć tematyki która napędza grę. Trudno powiedzieć czy dostaniem nowe informacje czy też przeżyjemy powtórkę z rozrywki, jednak bądźmy dobrej myśli. Ostatecznie na E3 2010 między 15, a 17 czerwca i tak wszystko się wyjaśni.

Złoty Tydzień z Siliconera
autor: Nexus
data: 8.05.2010
Od kilku dni serwis Siliconera wypuszcza kolejne fragmenty wywiadu przeprowadzonego z Jonathanem Jacques Belletete – dyrektorem artystycznym teamu pracującego nad Deus Ex: Human Revolution. Do tej pory pojawiły się jego cztery części, a oto czego możemy się z niego dowiedzieć:

- W grze będzie dostępny widok FPP i TPP. Na widok TPP będzie można się przełączyć w chwili ukrywania się za przeszkodą, w czasie kontaktu z przeciwnikami i przy używaniu mechanicznych ulepszeń Adama. System ten jest podobny do tego z Rainbow Six: Vegas (co ciekawe część osób tworzyło tą grę przed wstąpieniem do Eidos Montreal).
- Scenarzyści współpracowali z Sheldonem Pacotti (pisarz Deus Ex 1 oraz scenarzysta Deus Ex: IW), który wpadł do studia trzy lub cztery razy. Dostawał też e-maile ze skryptem i wyłapywał ewentualne niezgodności z uniwersum Deus Ex.
- Zostaną wyjaśnione niektóre niewiadome z Deus Ex 1. Będziemy też świadkami wydarzeń o których słyszeliśmy w jedynce. W Human Revolution spotkamy znane nam postacie. Co ciekawe mogą być starsze niż nam się wydaje. Beletete sugeruje że za kilkadziesiąt lat ludzie

spokojnie dożyją setki i znane nam osoby z DX1 w 2027 mogą mieć 80 lat (nie wyglądając na tyle).

- Nanotechnologia jest już obecna w 2027 roku jednak ludzkość nie potrafi wykorzystać jej do ulepszenia ludzkiego ciała. Mimo to z powodzeniem stosowana jest w uzbrojeniu. O specyfice nanotechnologii dowiemy się w grze z rozmów, gazet, e-maili i serwisów telewizyjnych!
- Mówiąc o stylu gry, Jacques stawia na charakterystyczną paletę kolorów, która będzie kojarzona z grą. Przykładowo w Asassins' Creed dominujące były biel i niebieski. W DX:HR będą to czerń i złoto. Czerń symbolizuje dystopię, zaś złoto Renesans, cybernetykę i ogólnie złotą erę ludzkości.
- Projektując wygląd postaci postawiono na stylizację, a nie fotorealizm. Dzięki temu łatwiej będzie ukazać emocje postaci co jest dla gry nie bez znaczenia, ponieważ gracz będzie mógł na podstawie zachowań NPCów podejmować decyzje.

To tyle nowości. Ujawnione wcześniej fakty pominąłem jako że możecie o nich poczytać w naszej starej zapowiedzi Tymczasem redaktorzy Siliconera zaprosili na ostatnią część poświęconą Adamowi tak więc poczekajmy do jutra.

Nic konkretnego
autor: Nexus
data: 8.05.2010
Zgodnie z zapowiedzią na stronie Siliconara pojawiła się ostatnia część wywiadu z Jonathanem Jacques Belletete. Nie ma tam nic oprócz ogólnych ogólników i oczywistych oczywistości w tym informacje iż pod koniec gry Adam będzie decydował m.in. o przyszłości ludzkiego człowieczeństwa oraz że będzie dążył do tego aby pewne wydarzenia nigdy więcej się nie powtórzyły.

Z innej beczki. Twitter Eidos Montreal zawiadamia iż studio jest nawiedzane przez redaktorów z USA i Europy. Oznacza to ni mniej ni więcej jak przygotowywanie gruntu dla prezentacji na E3 2010.

PS. W GamePro o którym pisałem parę dni temu nie ma nic o czym warto by pisać.

The Tarydium
autor: Nexus
data: 15.05.2010
Po modzie Darkness of the New World (prace nad nim zostały wstrzymane dawno temu) oraz The Nowhere (obecnie nadal w produkcji) pojawił nam się trzeci polski mod do Deus Ex o mało polsko brzmiącej nazwie **The Tarydium**. Jest tworzony przez BBPL (fabuła, mapy, tekstury i reszta) przy małej pomocy Plagiatora (modele) od około roku. Fabuła toczy się wokół znanego z Unreala kryształu Tarydium. Jak pisze autor moda:

„podczas gry gracz odwiedzi miejsca o zróżnicowanym klimacie – od zaśnieżonej Alaski, po pustynny Egipt. Będzie również kilka miast do odwiedzenia, niektóre w bardzo nowoczesnych klimatach inne z zabytkowymi budynkami i ciemnymi uliczkami.

Fabuła będzie się zaczynać przed początkiem fabuły z oryginalnego DXa, ale w trakcie gry dojdziemy do momentu gdy oba wątki będą się dziać w tym samym czasie i łączyć w niektórych momentach. Także będą i stare postacie i nowe."

Mod zostanie wydany po polsku i po angielsku. Postęp prac nad nimi możecie śledzić na stronie moda gdzie znajdziecie też parę obiecujących screenów. Zapraszam rownież do tematu na forum poświęconego temu modowi.

Niby nic a cieszy.. albo i nie
autor: Nexus
data: 21.05.2010
Eidos Montreal szuka testerów swoich produktów wśród graczy. Za pół dnia giercowania płaci w gotówce 35 dolców lub daje grę z repertuaru Eidos/Square Enix. Wymagana jest znajomość języka francuskiego lub angielskiego i nie wiem co jeszcze ale powiedzmy sobie szczerze – mało kto z tej oferty skorzysta.

Dlatego też proponuję skupić się na tym co pojawiło się na stronie Eidos Montreal razem z w/w ogłoszeniem, a w zasadzie na tym co można dostrzec w tle tego ogłoszenia.

Otchłań i CGI w HR
autor: Nexus
data: 29.05.2010
Kilkanaście dni temu pisaliśmy o nowym polskim modzie The Tarydium. Jak się okazuje, jest jeszcze jeden! Od jakiegoś czasu Leyder w pojedynkę tworzy **Otchłań**. Jeśli jesteście ciekawi czym oraz o czym owa Otchłań jest to dobrze się składa, bo **Kiki** przygotował wywiad z autorem moda. Prezentujemy go na łamach PSDX, a znajduje się w tym miejscu.

Z innej beczki. Jak donosi Twitter Eidos Montreal, do studia dotarł drugi trailer Deus Ex: Human Revolution, który został ukończony jakiś czas temu (14 maja). Możemy mieć tylko nadzieję, że w przeciwieństwie do pierwszego trailera, ten nie będzie zawierał jedynie wyrenderowanej wcześniej CGI lecz również żywy obraz z gry. O tym zapewne przekonamy się już za 2,5 tygodnia na nadchodzących E3 2010.

Nowy screen z Deus Ex: Human Revolution w Play
autor: Nexus
data: 30.05.2010
W czerwcowym numerze polskiego magazynu Play znalazła się mała wzmianka na temat Deus Ex: Human Revolution. Powtórzone zostały znane nam fakty takie jak automatyczna regeneracja zdrowia czy też to że Adam Jensen po ciężkim wypadku dostał prototypowe mechaniczne ulepszenia od nieznanego sponsora.

Nową informacją jest to iż po wykonanej misji Jensen będzie wracał do swojego mieszkania gdzie zapisze stan gry i obejrzy zgromadzone informacje. Czy to oznacza że nie będzie możliwości zapisu stanu gry w dowolnym momencie? Trudno powiedzieć.

Na koniec danie główne w postaci nowego screenshota z gry.

Podpis obrazka sugeruje, że jeśli zabijemy mechanicznie-ulepszonego przeciwnika, będziemy mogli zabrać mu jego ulepszenia i wykorzystać w swoim ciele lub sprzedać. Wszystko to pod jednym wszakże warunkiem – wszczep nie zostanie uszkodzony podczas walki. Oznacza to że bardziej opłacalne będzie strzelanie w kości

Sponsorem newsa jest **Kodaemon**. Dzięki!

Screeny z nowego teasera
autor: Nexus
data: 1.06.2010
Na stronie All Games Beta pojawiły się trzy screenshoty z teasera CGI który ma być pokazany na E3 2010 (to już za 2 tygodnie!). Wszystkie trzy możecie obejrzeć pod tym linkiem, a oto jeden z nich:

Plotka głosi że teaser zostanie pokazany w piątek, a wszystko to przez wpis na twitterze Eidos Montreal o treści:

*Transferred a tonne of files across the globe yesterday…**Friday's the day**!*

01-06-2010 11:34:41
Serwis jeuxvideo.com dorzucił jeszcze jeden obrazek, który znajduje się pod tym linkiem.

Teaser w piątek oraz kulisy E3
autor: Nexus
data: 2.06.2010
Oficjalnie potwierdzono (m.in. w PC Gamer oraz MCV) iż w piątek zostanie zaprezentowana kontynuacja teasera, którego pierwszą część widzieliśmy w marcu bieżącego roku. Określona jest nawet dokładna godzina wypuszczenia filmiku i jest to 17:00 czasu brytyjskiego, a więc 18:00 czasu polskiego. Jako że w różnych serwisach różnie bywa z timingiem, teaser może pojawić się wcześniej

Cóż więcej? PC Gamer obiecuje w przyszłym tygodniu wywiad z twórcami oraz solidną zapowiedź gry. MCV przeprowadził wywiad z Jonem Brooke – dyrektorem ds. marketingu w UK. Deus Ex: Human Revolution jest oczkiem w głowie $quare Enix i obecnie kładzie nacisk na promocję w internecie. Na E3 2010 oprócz bardziej szczegółowych informacji o rozgrywce ma być podana data wydania gry. Co ciekawe wstęp na pokaz Deus Ex: Human Revolution będzie ograniczony. Zobaczą go jedynie osoby, które będą posiadały rezerwacje wydawane na zaproszenie.

Przy okazji czytania artykułu na MCV, warto zwrócić uwagę na gustowne tłooooo.

Byłoby grzechem gdybym nie wspomniał o tym, że można już składać przedpremierowe zamówienia na grę. Oficjalny kanał YouTube poświęcony Deus Ex: Human Revolution odsyła do brytyjskiego sklepu.

Aby wyczerpać temat, zwracam też uwagę iż na odświeżonej stronie eidos.com (jak się okazuje Square Enix wbrew zapowiedziom nie zamierza rezygnować ze znanej marki) możemy znaleźć profil DX:HR gdzie widoczna jest klasyfikacja PEGI i wygląda ona następująco:

Miłośnicy przemocy, krwi i wulgaryzmów powinni być usatysfakcjonowani

Jeszcze jeden screen z piątkowego teasera
autor: Nexus
data: 3.06.2010
Serwis CVG opublikował jeszcze jednego screenshota z teasera, który ma być opublikowany w piątek

po południu. Potwierdziły się też informacje o których wczoraj nie pisałem iż film będzie trwał nieco ponad 3 minuty.

Apartament Adama Jensena

Zapowiedź Deus Ex: Human Revolution w brytyjskim PC Gamer
autor: Nexus
data: 4.06.2010
W najnowszym wydaniu brytyjskiego PC Gamer znajduje się solidna 6-stronna zapowiedź Deus Ex: Human Revolution wraz z nowymi screenami z gry. Po szczegóły zapraszam do rozwinięcia newsa jako że tekst jest nieco długi.

Newsa sponsoruje **Ashpolt**, który zdał relację po przeczytaniu artykułu, jak też wykonał „piękne" zdjecia ilustracji.

Jako że z gazetowymi zapowiedziami różnie bywa, jeśli pojawią się jakieś sprostowania ze strony Rene to zastrzegam sobie możliwość edycji newsa.
Apteczka, ile trzeba Cię cenić, ten tylko się dowie kto Cię stracił
Regeneracja zdrowia nadal jest ale nie wiadomo w jakim tempie następuje. W przeciwieństwie do pierwszego Deus Ex nie będzie też lokalizacji obrażeń gdzie po mocnym zranieniu w nogi trzeba było chodzić na czworakach, a po zranieniu w ręce mieliśmy problem z celowaniem z broni. Jest to raczej usprawiedliwione z racji obecności regeneracji.

TPP jednak wymuszony
Widok z trzeciej osoby wbrew zapowiedziom wcale nie będzie opcją lecz w dużej mierze będziemy na niego skazani. TPP będzie automatycznie załączany w trzech przypadkach:
– w chwili używania cover system, a więc podczas przylegania do osłon (na szczęście cover system włączymy sobie sami)
– w walce wręcz
– przy używaniu niektórych mechanicznych ulepszeń

Rene sprostował, że przeciwników będzie można ogłuszyć również w widoku FPP.

Walka
Adam może szybko wyeliminować każdego kto znajdzie się na wyciągniecie rąk. W zależności od długości przytrzymania klawisza przeciwnik zostanie ogłuszony lub zabity. Sekwencja eliminacji przeciwnika w walce w zwarciu będzie widoczna w widoku TPP który będzie automatycznie załączany, by po wykonaniu akcji wrócić do wcześniejszego widoku. Autor zapowiedzi narzeka na to, że gracz w walce w zwarciu nie będzie miał żadnej władzy nad swoją postacią . Gdy Adam zacznie karkołomnie obezwładniać przeciwnika i włączy się stosownie efektowna animacja, a w międzyczasie wbiegną kolejni nieprzyjaciele, nie będziemy mogli zrobić nic zanim Adam nie dokończy tego co zaczął. Sposób obezwładnienia przeciwnika w walce wręcz również nie będzie zależał od gracza. Po naciśnięciu stosownego klawisza Adam sam zdecyduje czy dźgnie go ostrzem wysuniętym z przedramienia, czy też złamie mu kark.

Jean-Francois Dugas (dyrektor projektu) powiedział, że nie chcieli robić gry w której biegamy i strzelamy. Wbicie się między kilku przeciwników skończy się załapaniem 4-5 kul po których będziemy leżeli martwi.

To nam daje jasny obraz sposobu walki w Deus Ex: Human Revlution. Przeciwników będziemy eliminować na odległość. Jeśli uda nam się zbliżyć do pojedynczego przeciwnika, możemy go z łatwością wyeliminować po naciśnięciu jednego klawisza.

Ciała martwych lub nieprzytomnych przeciwników będzie można przenieść i ukryć w mało uczęszczanym miejscu. Znalezieni przez swoich kolegów ogłuszeni przeciwnicy mogą być ocuceni.

Inne drobnostki:
– są przesuwane skrzynie jak w DX1, ale cover system nie bardzo sobie z nimi radzi (oby nie wyeliminowali tego błędu przez skasowanie tychże skrzyń :-)).
– bełty z kuszy umożliwią przybicie przeciwnika do ściany; ogólnie gra jest bardziej brutalna od DX1

Mechaniczne ulepszenia
Potwierdziła się marcowa wiadomość iż zaczynamy jako człowiek który stracił ramiona i dostał nowe – mechaniczne.

Mechaniczne ulepszenia kupimy w klinikach. Każde z nich na początku będzie oferowało jakieś podstawowe funkcje. Dzięki punktom doświadczenia będzie można poszerzyć ich możliwości co będzie równoznaczne z tym że Adam przyzwyczai się do zainstalowanych ulepszeń i będzie je efektywniej używał.

Adam łącznie może się ulepszyć w 20 miejscach. Każdy aug posiada po 4-5 poziomów zaawansowania.

Użycie mechanicznych ulepszeń będzie ograniczone przez pasek energii. Ten będzie można odnowić w bliżej nieokreślony sposób. Przy jego całkowitym wyczerpaniu będzie się bardzo wolno regenerował, najprawdopodobniej do jakiegoś nie maksymalnego poziomu. Pasek energii będzie można powiększyć. Co ciekawe wraz z rozpoczęciem kolejnej misji będziemy startować z pełnym paskiem energii. Trudno określić cóż to właściwie oznacza. Czy gra będzie się składać z szeregu oddzielnych misji? A może pasek będzie się odnawiał w czasie podróży między kolejnymi misjami? W miejscach publicznych gdzie nie można walczyć? Nie wiadomo.

Wymienione są następujące mechaniczne ulepszenia (nie ja wymyślałem ich nazwy ;-)):
– Enhanced vision – ulepszenie wzroku umożliwiające widzenie przez ściany jak też dostrzeżenie ich słabych struktur co umożliwi przebicie tychże ścian (nie wszystkich, tylko tych słabszych)
– Mind reading – czytanie w myślach, zapewne ułatwiające rozmowy
– Mind control – kontrola umysłu, z którą związane są społeczne niepokoje
– Cloak – a więc niewidzialność, ale dla kogo – ludzi? robotów?
– Claymore – jakiś rodzaj wybuchu obezwładniający zgromadzonych wokół przeciwników; szczegóły nadal nie są znane
– Icarus landing system – pozwalający cicho i bezpiecznie spaść z dużej wysokości; po przytrzymaniu guzika, również obezwładnienie przeciwnika
– Strength – zwiększenie siły ramion, a co za tym idzie ograniczenie odrzutu broni, jak również możliwość przebijania się przez ściany; prawdopodobnie też podnoszenie większych przedmiotów
– Wrist blades – znane z marcowego teasera wysuwane ostrze z przedramienia
– Hacking module – aug ułatwiający łatwiejsze włamywanie się do systemów komputerowych
– Mysterious splayed hand – najprawdopodobniej dłoń zamieniająca się w robota-pająka

Mowa jest srebrem, a milczenie złotem ale nie w DX:HR
Z każdym kogo spotkamy na ulicy będziemy mogli porozmawiać, nie tylko wymienić jedno czy dwa zdania. Przeprowadzanie rozmów zostało opisane jako „walka na słowa". Przy wymianie zdań będzie można rozmówcę nakłonić do wyjawienia informacji, utrzymać rozmowę i próbować innych chwytów lub zniechęcić rozmówcę do dalszej konwersacji. Nie będziemy wybierać konkretnych kwestii, raczej sposób w jaki się zachowamy np. nalegać, doradzać, precyzować.

(Niektóre) drzewa rozmów są tak zawiłe że łącznie mogą trwać po 6-8 godzin – taka miejska legenda w którą trudno uwierzyć

Hakowanie
Będzie miało formę minigry, w której na mapie wewnętrznego systemu będziemy musieli pokonać kolejne węzły by dotrzeć do rejestru. Podczas pokonania każdego z węzłów istnieje ryzyko wykrycia. Wówczas to będzie trzeba postarać się dotrzeć do rejestru prędzej niż zrobi to system. Tyle teorii. Nie wiadomo jak wygląda to w praktyce, potwierdza się za to informacja że hakowanie będzie przeprowadzane w taki sposób że podczas niego będzie trzeba jednocześnie obserwować okolicę i mieć oko na chodzących przeciwników.

Włamanie się do systemu umożliwi m.in. włączenie alarmu w wybranym miejscu w celu odwrócenia uwagi przeciwników.

Powrócą postacie z pierwszego DXa?
David Anfossi odpowiada krótko – Nie, choć będą miały swoje epizody (cameo). Steve Szczepkowski, który jest dyrektorem dźwięku mówi za to że mają kilku voice-aktorów z oryginalnej obsady. Sprawa jest więc mocno niejasna.

Poznaliśmy
dwie nowe postacie:
– Faridah Malik – pilotka śmigłowca; nosi kombinezon firmy Sarif
– Tong – haker, jednak nie jest to Tracer Tong (co nie oznacza że Tracera nie będzie – tego nie wiadomo)

Dwa nowe obrazki
autor: Nexus
data: 4.06.2010
Do premiery nowego teasera zostało nieco ponad osiem godzin, a tymczasem dostaliśmy dwa nowe obrazki. Pierwszy jest klatką z dzisiejszego filmu, drugi zaś skanem z włoskiego czasopisma (sam nie wiem czy to szkic czy klatka z gry, a może z teasera).

Nowy teaser w sieci
autor: Nexus
data: 4.06.2010
Krótko przed 17 zgodnie z zapowiedzią do sieci trafił nowy teaser Deus Ex: Human Revolution.

Teaser to za mało? Ależ proszę – 9 screenów z gry.
autor: Nexus
data: 5.06.2010

Bez zbędnego komentarza.. Oprócz teasera do sieci trafiło 9 screenshotów prosto z gry. Znajdziecie je w tym miejscu.

Zaległe screeny z PC Gamer
autor: Nexus
data: 6.06.2010
Dzięki uprzejmości użytkownika **Spyhopping** z oficjalnego forum Eidosu, mam przyjemność zaprezentować parę ilustracji z brytyjskiego magazynu PC Gamer.

1- Jedno z mechanicznych ulepszeń umożliwi skoki z dużych wysokości
2 – Są kartony więc możemy poczuć się jak w Deus Ex
3 – „Mówiłem żebyś wymienił wszystkie żarówki"
4 – Faridah Malik – pilotka śmigłowca, która będzie wozić Adama po całym świecie
5 – Eliza – prezenterka telewizyjna
6 – Boxguard – obronny droid potrafiący złożyć się w sześcian

Nowa ankieta
autor: Nexus
data: 7.06.2010
Jako że pojawił się nowy teaser, a marcowy filmik który był podmiotem w ankiecie stał się starym, ankieta przestała mieć sens. Dlatego też zapraszam do głosowania w nowej. Jesteśmy ciekawi czy materiały związane z Deus Ex: Human Revolution zainteresowaly osoby które z Deus Exami nie miały styczności.

Teaser teraz z napisami oraz aktualizacja zapowiedzi.
autor: Nexus
data: 7.06.2010
Dzięki **Drunk Raver**,owi, któremu z tego miejsca dziękuję za pomoc, teraz najnowszy teaser Deus Ex: Human Revolution ma polskie i angielskie napisy. Film dostępny jest parę newsów niżej jak również w sekcji filmy na naszej stronie.

Poza tym odświeżona została zapowiedź DX:HR która znajduje się tuuu. Dodano informacje z ostatnich kilku dni.

Jest data premiery Deus Ex: Human Revolution, choć nieoficjalnie
autor: Nexus
data: 7.06.2010
Jeśli brak jest oficjalnych informacji, często różnorakie strony internetowe indywidualnie ustalają datę premiery danej gry – najczęściej kompletnie od czapy. Jeśli jednak dwa serwisy podają tą samą datę to może być coś na rzeczy.

Nie ma oficjalnego potwierdzenia, nie mniej dwa sklepy internetowe – Amazon.com oraz Gamestop.com ustaliły datę premiery Deus Ex: Human Revolution na **28 lutego 2011**. Termin ten byłby zgodny z tym co jest napisane w ostatnim teaserze gdzie mowa jest o początku 2011 roku.

Mega zapowiedź w NEO PLUS
autor: Nexus
data: 10.06.2010

Dziś na półki sklepowe trafił czerwcowy numer polskiego magazynu konsolowego **NEO Plus**. Redaktorzy odwiedzili studio Eidos Montreal i zdali pełną relację z wizyty podczas której zobaczyli 25 minutowe grywalne demo. Usunięto z niego HUD, który ma być pokazany w innym terminie (może na E3?) więc screenów z nim póki co nie zobaczymy. Nie mniej wiadomo że ekwipunek jest podobny do tego z Resident Evil 4. Nie da się ukryć że wygląda niemal tak samo jak w pierwszym Deus Ex.

W rozwinięciu newsa znajdziecie nowe, dotąd nie ujawnione informacje dotyczące Deus Ex: Human Revolution.

Kilka słów o fabule [UWAGA małe spoilery]
Adam Jensen przez 12 lat pracował w innej firmie, kiedy to rok temu przeniósł się do Sarif Industries na której czele stoi David Sarif.

Do ataku na laboratorium doszło w dniu, gdy pracodawca Jensena miał zaprezentować nowe przełomowe odkrycie w materii mechanicznych ulepszeń ludzi. Po około 6 godzinach gry przeniesiemy się z Detroit do Szanghaju gdzie będziemy poszukiwać Hakera który włamał się do systemu ochrony firmy Sarif. Trop poprowadzi nas do klubu Hives gdzie znajduje się informator o imieniu Tom. Jeśli wydaje się wam że dotarcie do niego będzie proste, to odsyłam do magazynu gdzie zostały opisane przeszkody na jakie natrafimy.

Dwa słowa o mech-augach
Niepokoje społeczne związane z mechanicznymi ulepszeniami nie są bezpodstawne. Oprócz zwiększenia siły umożliwiają powiększenie inteligencji i refleksu – zapewne poprzez wszczepiane czipy które są jedną z formą augmentacji.

W Neo+ mowa jest o 40 mechanicznych ulepszeniach – w PC Gamer wspominano o 20. Zapewne obaj redaktorzy mają rację, w zależności od tego w jaki sposób je liczyli. Niektóre ulepszenia maja dwojakie funkcje w zależności od sposobu ich rozwinięcia np. Icarus landing system umożliwia cichy, bezpieczny skok z dużej wysokości, zaś alternatywną funkcją jest skok z hukiem powodującym falę uderzeniową powalającą przeciwników.

Trudno powiedzieć czy jest to podział systemowy czy umowny nie mniej mechaniczne ulepszenia dzieli się na cztery grupy: combat, stealth, social i hacking.

Mała wyliczanka
– Gra ma regulowany poziom trudności.
– Grę tworzy 130 osób, budżet gdy to 30mln dolarów.
– Podczas dialogów kamera pokazuje obu rozmówców.
– Strzelając do ludzi na ulicy, ściągniesz na siebie policjantów którzy nie zawahają się użyć na nas siły.
– Na potrzeby gry stworzono około sto fikcyjnych firm wraz z ich logotypami. Dotyczy to broni, samochodów, telefonów, telewizorów, ubrań i innych obiektów obecnych w grze.
– Adam będzie miał dwa ubrania tzw „urban” i „commando”. Uważni widzowie mogli to zauważyć w niedawno opublikowanym teaserze.

Urban / Commando

Ruszyła kampania marketingowa DX:HR w internecie
autor: Nexus
data: 11.06.2010
W internecie pojawilo się szereg zapowiedzi i wywiadów związanych z nadchodzącym Deus Ex: Human Revolution. Póki co chyba najbardziej zaszalał **Eurogamer** który opublikował dużą zapowiedź, wywiad z dyrektorem projektu oraz drugi wywiad dla nerdów z różnymi osobami z Eidos Montreal.

Dużą zapowiedź wypuścił również **IGN.com**, w dużej mierze skupiając się na opisie gameplaya, który mieli okazję zobaczyć.

Dużo by pisać cóż tam ciekawego można wyczytać. Jeśli ktoś zna angielski, odsyłam do linków. Ci którzy nie znają, również niech klikają jako że artykuły opatrzone są szeregiem dotąd nie publikowanych szkiców oraz screenshotów.

PS. Jeśli ktoś włada niemieckim niech zajrzy na **4players.de**

Pigułka
autor: Nexus
data: 12.06.2010
Zasiadłem i w dużym skrócie opisałem… to czym wczoraj uraczyły nas niektóre internetowe media.

Wszystkie (wybrane) redakcje miały okazję obejrzeć grywalne demo Deus Ex: Human Revolution. Rozpoczyna się ono na wyspie Heng Sha w Szanghaju. Jest to dwupoziomowe miasto znane ze szkiców. Górny poziom powstał z inicjatywy firm biotechnologicznych, którym rząd nie umożliwił dalszej rozbudowy wszerz. Adam Jensen trafi do Szanghaju po około 6 godzinach gry (cała gra łącznie z misjami pobocznymi zabierze nam ponad 30 godzin z życia). Przybędzie z Detroit w poszukiwaniu hakera o nazwisku Tong, który osłabił systemy obronne firmy Sarif podczas ataku.

W prezentowanym gameplayu gracz wychodzi z budynku na którym wylądował i trafia na ulicę. Ta jest pełna ludzi wszelkiego pokroju – od zwykłych przechodniów przez sprzedawców warzyw po policjantów i dziwki. I lepiej w nikogo nie celować z broni bo biedny NPC skuli się ze strachu albo co gorsza ucieknie. Strzelanie do cywilów to już hardcore. Zupełnie jak w realnym świecie zaraz będziemy mieli na głowie policjantów.

Otoczenie jest bogate w detale. Na potrzeby gry stworzono od 1100 do 1300 dekoracji: mikroskopy, elektroniczne ramki na zdjęcia, stojaki na rowery, przystanki autobusowe, kosze… Wiele z tych obiektów nie będzie anonimowych. Wymyślono i zaprojektowano logotypy około 100 firm – producentów broni, żywności, samochodów, telewizorów itp itd – zupełnie jak w realnym świecie.

Więcej w rozwinięciu newsa…

Adam idzie do klubu The Hive gdzie Tom – właściciel klubu – może mieć pewne informacje. Zarówno dostęp do klubu jak i do informatora jest utrudniony. W tym miejscu autorzy gry zaprezentowali system rozmów o którym pisałem przy innych okazjach. Jedna z rozmów która trwa około 5 minut, łącznie ze wszystkimi rozgałęzieniami w rzeczywistości ma 22 minut nagrań.

Ostatecznie Adam trafia do doków gdzie infiltruje kilku złych gości oraz boxguarda zrzuconego przez

helikopter. Na finał pojawia się Barrett. Jeśli na myśl przyszła wam pewna scena z ostatniego teasera to nie jesteście osamotnieni.

Jednak upalna pogoda nie sprzyja wynurzeniom, więc dalej kontynuuję w jeszcze większym skrócie…

Walka
– Dokładność strzału nie będzie ograniczana jak w pierwszym Deus Ex. Celownik będzie prosty czyli taki jak w DX:IW.
– Granaty będzie można przyklejać do ścian po zastosowaniu dodatkowych komponentów – nowość w postaci łącznia przedmiotów.
– Automatyczne leczenie będzie stosunkowo szybkie i będzie trwało raczej kilka sekund. Jeśli komuś będzie się śpieszyło lub nie będzie miał osłony za którą mógłby się schować, może skorzystać z APTECZKI (żywność również powróci).
– Jest około 15 animacji eliminacji przeciwnika w zwarciu – w zależności od użytej broni, ilości przeciwników i innych okoliczności.

Inne detale:
– Jedno z ugrupowań przeciw mechanicznym ulepszeniom nosi oryginalnie brzmiącą nazwę Humanity Front.
– W początkowym stadium produkcji gry planowane były umiejętności (skille) ale ostatecznie zostały usunięte i włączone do mechanicznych ulepszeń (twórcy śmieją się, że w swoim rozumowaniu zatoczyli pełne koło podobnie jak twórcy DX:IW).
– Można kupić wszystkie mechaniczne ulepszenia ale zabraknie punktów doświadczenia do ulepszenia wszystkich na maksymalny poziom. Wydawanie forsy na augi które nie zamierzamy ulepszać mija się z celem, bo kasę możemy wydać na lepsze uzbrojenie.
– Skoro mowa o pieniądzach to zbędne egzemplarze broni będzie można sprzedać.
– Drzwi nie otworzymy wytrychem bo takowych nie będzie (wytrychów, nie drzwi ;)). Drzwi otworzymy hakując system bezpieczeństwa.
– Włamując się do rozmaitych komputerów będziemy mieli dostęp do kamer, wieżyczek bezpieczeństwa którymi będzie można kierować jak w DX:IW, alarmów oraz kont e-mail.
Deus Ex został ukończony i wysłany do tłoczni
autor: Nexus
data: 12.06.2010
Właśnie tak nazwałbym newsa gdybym go pisał 10 lat temu. 12 czerwca 2000 została ukończona i wysłana do tłoczni nasza ukochana gra – Deus Ex. Gra która zaliczana jest do klasycznego kanonu cRPG. Gra która była tworzona z chęci zaspokojenia własnych ambicji, a nie dla pieniędzy (to nie jest czcze gadanie o czym przekonacie się już niedługo ;-)). Czy nadchodzący Deus Ex: Human Revolution tworzony w czasach kiedy to deweloperzy nastawieni są na masowego odbiorcę spełni nasze oczekiwania? O tym zapewne przekonamy się w przyszłym roku. Tymczasem zapraszam do przeczytania artykułu **Decarda**, który dzieli się swoimi przemyśleniami na temat obecnego stanu rynku gier.

Tydzień z Deus Ex w PC Gamer
autor: Nexus
data: 13.06.2010
Dwa dni temu PC Gamer rozpoczął tydzień z grą Deus Ex. Wczoraj opublikowano wrażenia z dema

Deus Ex: Human Revolution, zaś dziś pojawił się wywiad z dyrektorem projektu Jean-Francois Dugasem. Materiały są naprawdę interesujące i rzeczowe więc zachęcam do czytania.

Nowa odsłona DeusEx.com
autor: Nexus
data: 15.06.2010
Oficjalna strona deusex.com przeszła mały lifting. W końcu przybrała postać pełnoprawnej witryny z różnymi działami. Nie wszystkie są jeszcze aktywne ale zapewne to kwestia czasu.

PC Gamer opublikował kolejne dwa artykuły związane z DX – wczorajszy zaległy (raczej mało odkrywcze wrażenia z przechodzenia dema DX1) oraz dzisiejszy (raczej mało ciekawe komentarze na temat dotąd opublikowanych grafik z DX:HR).

Deus Ex: Human Revolution na E3
autor: Nexus
data: 17.06.2010
Chciałbym napisać, że dostaliśmy gameplay. Chciałbym napisać że dostaliśmy nowe screenshoty. Chciałbym napisać że dowiedzieliśmy się czegoś nowego o grze. Nic z tych rzeczy. Sprawdziły się doniesienia że grywalne demo zostanie pokazane za zamkniętymi drzwiami i tak też się stało. Być może gra po trzech latach produkcji nadal jest we wczesnym etapie produkcji. Sam nie wiem.. Marketingowa strategia Eidos Montreal jest dla mnie wielką zagadką.

W międzyczasie PC Gamer opublikował wywiad z Jonathanem Jacques-Belletete – człowiekiem odpowiedzialnym za artystyczny styl DX:HR. W zasadzie nie powiedział niczego nowego.

Poimprezowe różności
autor: Nexus
data: 17.06.2010
Może i nie dostaliśmy żadnych nowych materiałów z samego Deus Ex: Human Revolution, ale to nie oznacza że osoby z Eidos Montreal obecne na E3 próżnowały. W sieci pojawiły się trzy wywiady:

- David Anfossi oraz Jean-François Dugas w joystiq.com
- Jean-François Dugas w gametrailers.com
- Jean-François Dugas i Jonathan Jacques-Belletête w IGN.com

Strona **deusex.com** pomału się rozkręca. Dziś dostaliśmy muzykę z teasera w formie MP3 autorstwa Michaela McCanna.

Nowe-stare screeny z gry
autor: Nexus
data: 21.06.2010
Do sieci trafiło sześć dotąd nie publikowanych screenów z Deus Ex: Human Revolution. Nie są one jednak nowe, bo wcześniej można je było zobaczyć w niektórych czasopismach np. polskim Neo Plus. Dostępne są pod tym adresem.

Przy okazji przypominam, iż wczoraj na łamach PC Gamer pojawił się wywiad ze scenarzystką gry Mary DeMarle, która mówi m.in. o kulisach współpracy z Sheldonem Pacotti (scenarzysta DX1 i DX2), swojej dotychczasowej zawodowej karierze, silnych stronach pierwszego Deus Exa oraz słabych drugiego Deus Ex: Invisible War jak i co nieco o samym Deus Ex: Human Revolution.

Wyciekł gameplay Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 21.06.2010
To było raczej do przewidzenia. Gdy za zamkniętymi drzwiami pokazuje się grę wąskiej grupie osób, zwykle ktoś się znajdzie kto zechce uszczęśliwić nieobecnych i nagra gorący materiał. Chyba lepiej by było gdyby Square Enix podzielił się swoim materiałem oficjalnie, dzięki czemu gracze dostaliby film w dobrej jakości. Zamiast tego światowa społeczność raczy się gameplayem Deus Ex: Human Revolution nagranym telefonem komórkowym ukrytym gdzieś za pazuchą. Efekt moze być taki, że ludzie źle ocenią to co widzą, nawet jesli rzeczywistość jest inna. No ale dość bajdurzenia. Dwie częsci gameplaya znajdują się tu oraz tu.

PS. Kto rano wstaje temu… ten usuwa nielegalny stuff. Więc nie ręczę za nie działające linki

Koniec tygodnia z Deus Ex w PC Gamer
autor: Nexus
data: 23.06.2010
Dziś zakończył się nieco długi bo 12-dniowy tydzień z grą Deus Ex w serwisie **PCGamer**. Na do widzenia redaktorzy witryny odpowiadali na pytania czytelników. Pytania zwykłe były z serii „nie czytałem uważnie, powtórz mi wszystko jeszcze raz", zaś odpowiedzi na ciekawsze pytania były typu „nie wiemy ale się domyślamy" – więc całą treść artykułu okryję zasłoną milczenia. Tak czy inaczej dla formalności podaję do niego linka.

DEUS EX KOŃCZY 10 LAT
autor: Nexus
data: 24.06.2010
Dziś mija dziesięć lat od wydania Deus Ex. 10 lat w świecie gier komputerowych to wieczność. W tej chwili powinienem stworzyć jaiegoś pompatycznego newsa ale kompletnie nie mam pomysłu. No bo o czym tu pisać? O tym jaki Deus Ex jest wspaniały? Że średnia jego ocen wynosi 90%? Że DX w rozmaitych zestawieniach na grę wszech czasów regularnie zdobywa czołowe pozycje? Kogo to w zasadzie obchodzi i czy powinno obchodzić? Chyba każdy kto grał w Deus Ex wie jaka jest jego wartość.

Przy okazji zapowiedzi nowego Deus Ex: Human Revolution wiele mówi się czym w zasadzie jest gra Deus Ex. Zapewne dla każdego jest czym innym. Każdy przeżywa ją na swój własny sposób, ale czy ktokolwiek zastanawiał się jakie były założenia gry u zaranie jej tworzenia? Może warto by o to zapytać Warrena Spectora – pomysłodawcę i twórcę Deus Ex? Nie musimy, bo oto przed wydaniem DXa na dawnej stronie deusex.com znalazły się dwie części pamiętnika dewelopera, który dziś chciałbym Wam zaprezentować. Zapraszam do czytania.

200,000 linijek dialogów
autor: Nexus
data: 25.06.2010
Mimo że targi E3 zakończyły się jakiś czas temu, echa tego co się na nich działo powracają do dziś. Wczoraj Videogamer poinformował iż Human Revolution zawiera ponad 200,000 linijek dialogów. Tak przynajmniej szacuje David Anfossi:

Nagrywanie głosów dla postaci w grze jest po prostu niesamowite. Mamy.. myślę że jest więcej niż 200,000 linijek.

Jak widać są to luźne szacunki producenta gry, a nie ścisłe dane nie mniej mogą być one prawdziwe. Nie musi i najpewniej nie oznacza to że gra będzie nadzwyczajnie długa (długość gameplaya łącznie z zadaniami pobocznymi oceniana jest na 25-30 godzin). Wystarczy przypomnieć sobie jakie informacje dochodziły do nas w przeszłości. Otóż z każdą postacią spotkaną na ulicy będzie można porozmawiać. Niektóre dialogi mają być rozbudowane do tego stopnia, iż przykładowo jedna z rozmów która trwa około 5 minut, łącznie ze wszystkimi rozgałęzieniami w rzeczywistości ma 22 minut nagrań.

Co również ciekawe, skrypt nadal jest szlifowany i ma być ukończony w lipcu. Przypominam że scenarzystką Deus Ex: Human Revolution jest Mary DeMarle i pomaga jej sześciu etatowych oraz kontraktowych pisarzy.

Kolejna analiza teasera DX:HR
autor: Nexus
data: 6.07.2010
Zdaje się, że worek z nowościami związanymi z Deus Ex:Human Revolution jest już pusty i czeka nas sezon ogórkowy. Tak się składa że wczoraj minął miesiąc od opublikowania ostatniego teasera więc tradycyjnie pora na jego poklatkową analizę. Zapraszam do zapoznania się z nią pod tym linkiem.

DeusEx Trouble at the ,Ton
autor: Nexus
data: 12.07.2010
Pamiętacie anime z Deus Exową obławą na nowojorskie metro? Jeśli nie to serwuję poniżej.

Tymczasem Leo Tierney nakręcił kolejny film. Tym razem z akcją umieszczoną w Hotelu ,Ton. Filmik nie jest zbyt zgodny z grą (tam Anna ginie przed Smugglerem), ale autor nie ukrywa że jest to tylko inspiracja. Nie zmienia to faktu, że film warto obejrzeć chociażby dla Smugglera, Anny i Gunthera.

Deus Ex: The Icarus Effect – pierwsza powieść w świecie Deus Ex
autor: Nexus
data: 13.07.2010
Gdy na produkcję gry komputerowej wydaje się 30 milionów dolców, koszta zatrudnienia pisarza do napisania książki w jej uniwersum to zapewne mały drobiazg. Ale o co chodzi? James Swallow, którego śmiało można ochrzcić szaleńczym grafomanem (lista jego dzieł na Wikipedii mówi sama za siebie), napisze powieść osadzoną w świecie Deus Ex. Akcja będzie się działa w czasach Deus Ex: Human Revolution. Głównymi bohaterami będą Anna Kelso – agentka Secret Service – oraz Ben Saxon – żołnierz sił specjalnych. Jak nietrudno zgadnąć, oboje natrafią na ślad wielkiego spisku.

Trudno powiedzieć co nam z tego wyjdzie. Warto zaznaczyć, że z niepotwierdzonych informacji James Swallow jest jednym ze scenarzystów gry. Andre Vu – człowiek z Eidos Montreal odpowiedzialny za marketing – stwierdził, że w powieści znajdą się postacie oraz elementy fabuły zawarte w grze. Stąd też można wywnioskować, że wizja nowego Deus Exowego świata jest na tyle treściwa i kompletna że cała nie zmieściła się w grze. Jakakolwiek będzie wartość tej książki, na pewno będzie świetnym uzupełnieniem wiedzy o uniwersum.

Deus Ex: The Icarus Effect podobnie jak Deus Ex: Human Revolution ma być wydany w 2011 roku.

The Icarus Effect w lutym?
autor: Nexus
data: 15.07.2010
Odezwał się autor nowo zapowiedzianej książki w uniwersum Deus Ex. Z wpisu na blogu Jamesa Swallowa wynika, że jest on jednym z głównych scenarzystów gry i pracuje w Eidos Montreal od 2008 roku.

Drugą, raczej mniej istotną informacją jest to, że autorem okładki do książki jest Jim Murray. Grafika jest już gotowa ale nie wygląda tak jak ta po lewej – jest ona tymczasowa.

Najciekawsze pozostawiłem na koniec. Zarówno z bloga Jamesa Swallowa jak i z oferty przedsprzedażowej brytyjskiego Amazonu wynika że Deus Ex: The Icarus Effect trafi na półki sklepowe 22 lutego 2011.

Trochę gazetowych grafik z DX:HR
autor: Nexus
data: 24.07.2010
Jako że mamy sezon ogórkowy w pełni, spójrzmy wstecz i zwróćmy uwagę na rzeczy, które mogły nam umknąć. Co ja tu widzę? Grafiki z czasopism, które dotąd nie trafiły do internetu lub trafiły do wąskiego grona odbiorców. *Voilà*!

Nowe grafiki z DX:HR
autor: Nexus
data: 5.08.2010
Do sieci trafiło parę nowych obrazków związanych z Deus Ex: Human Revolution. Część z nich jest już ogólnie znana, zaś inne pojawiły się wcześniej w papierowych gazetach (patrz poprzedni news). Jest też kilka zupełnie nowych grafik, jak na przykład poniższy szkic. Wszystkie one znajdziecie pod tym linkiem.

Nowe grafiki z DX:HR – po raz drugi
autor: Nexus
data: 9.08.2010
W 99 numerze brytyjskiego magazynu Games™ znalazły się dwa nowe obrazki i na 99% są to screenshoty z gry. Może nie są w zbyt dobrej jakości, nie mniej wrzucam je poniżej. Przy okazji informuję iż na PSDX została zaktualizowana kolekcja artworków, w której mieści się już 47 szkiców.

Adam w klubie Hive w Szanghaju

Adam w dokach Szanghaju

Nowe grafiki z DX:HR – po raz trzeci i coś jeszcze
autor: Nexus
data: 11.08.2010
Coś nam ostatnio obrodziło w grafiki. W internecie pojawiły się kolejne szkice z Deus Ex: Human

Revolution. Przedstawiają one 3 modele broni (dwa z nich wcześniej pojawiły się w Neo+) oraz boxguarda. Możecie je obejrzeć w naszej galerii artworków.

Jeśli zastanawia was nagły wysyp obrazków to już informuję dlaczego tak się dzieje. Otóż na zbliżających się GamesCom 2010 w Kolonii, które odbędą się w dniach 18-22 sierpnia w końcu gameplay z Deus Ex: Human Revolution zostanie pokazany publicznie! Odbędzie się to w sali kinowej naraz mieszczącej.. 50 widzów. Najprawdopodobniej dostaniemy to samo co na E3. Za takim rozwiązaniem może świadczyć fakt, iż redaktor rockpapershotgun.com który w ostatnich dniach odwiedził siedzibę Square Enix w Londynie zobaczył dokładnie tą samą czerwcową rozgrywkę. Jeśli faktycznie tak się stanie to jest to zastanawiające, ponieważ producent gry David Anfossi szacuje zaawansowanie prac nad grą na poziomie bety. Byłoby dziwne gdyby na tym etapie mieli do pokazanie jedynie dwie mapy.

Deus Ex: Human Revolution – Gamescom Gameplay Trailer
autor: Nexus
data: 14.08.2010
Kompletnie bez zapowiedzi, dość nieoczekiwanie Eidos Montreal opublikował pierwszy trailer Deus Ex: Human Revolution prezentujący gameplay z gry. Trwa nieco ponad 2 minuty i zawiera fragmenty rozgrywki zaprezentowanej wcześniej na E3 2010.

Turniej Deus Ex Multiplayer
autor: Nexus
data: 14.08.2010
BBPL po raz drugi organizuje turniej z cyklu MDX, w którym mogą brać udział wszyscy Polacy grający w Deus Ex przez internet. Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej, odwiedź nasze forum.

Trailer dostał napisy, my dostaliśmy wywiad
autor: Nexus
data: 17.08.2010
Ostatni trailer Deus Ex: Human Revolution dostał napisy z linią dialogową w języku polskim. Poraz kolejny podziękowania ślę w kierunku **Drunk Raver**a, którego pomoc była nieoceniona.

13 sierpnia wraz z trailerem w sieci pojawił się wywiad z Jean-Francoisem Dugasem i oto czego możemy się dowiedzieć:

- Inspirowano się m.in. Blade Runnerem, który przedstawia archetyp cyber-punku (zapożyczenie mgieł, dymu i walających się śmieci). Jako wzorce służyły też: Ghost in the Shell, japońska anime, filmy klasy b typu Johnny Mnemonic ale i coś z wyższej półki np. Robocop. Zajrzano też do literatury w tym książek Raya Kurzweila i innych autorów odwołujących się do transhumanizmu. Swe poszukiwania prowadzili też w mitologii greckiej i wszędzie tam gdzie mogli znaleźć coś ciekawego. “Wyzwaniem było zaczerpnięcie wiele fajnych pomysłów z różnych miejsc i połączenie ich w jedną ukierunkowaną rzecz nad którą można by pracować i która nie będzie sprawiała wrażenia wyciętej z czegoś innego.”
- Gra oferuje wiele zakończeń. W pewnym momencie w grze będzie trzeba podjąć ważną decyzję, która będzie miała wpływ na zakończenie. Poza tym owe zakończenia będą zróżnicowane w zależności od drobnych poczynań podczas gry.
- Główny wątek zajmie około 20 godzin, zaś wraz z misjami pobocznymi gameplay będzie trwał około 30.

- Nie wiadomo czy będą jakieś nagrody po ukończeniu gry, ale poważnie jest brana pod uwagę opcja rozpoczęcia gry od nowa ze wszystkimi zainstalowanymi rozszerzeniami co umożliwi zebranie i ulepszenie ich wszystkich. Jest to o tyle istotne, iż jedno przejście gry nie da możliwości ulepszenia wszystkich augmentacji na maksymalny poziom.
- Wersja na PC w stosunku do konsolowej będzie się różnić m.in. tym że będzie wykorzystywać DirectX 11. Ze względu na precyzyjność komputerowej myszy, gra na PC ma być trudniejsza.
- Wymagania sprzętowe nie są jeszcze ustalone.
- Gra oferuje klasyczną rozgrywkę bez wsparcia dla Kinect i PlayStation Move. Techonologie te pojawiły się zbyt późno w stosunku do zaawansowania prac nad grą.
- Nie wiadomo czy gra będzie wspierać technologię 3D. Jest to otwarta kwestia. Nie jest to priorytet, ale jeśli pozostaną środki i czas to być może pojawi się taka opcja.

Gameplay na GamesCom, a w drodze DLC
autor: Nexus
data: 20.08.2010

Eidos Montreal znowu robi podchody. Na trawających GamesCom publicznie prezentuje połowę gameplay'a wcześniej pokazanego na E3, a dokładnie część zawierającą strzelaninę w szanghajskim porcie. Branżowi redaktorzy zapraszani są na zamknięty pokaz. Tam prezentowana jest rozgrywka na posterunku policji w Detroit (David Anfossi opowiadał o niej w jednym z wywiadów w czerwcu 2010). Gracz ma za zadanie dostać się do policyjnej kostnicy i ukraść czip znajdujący się w głowie martwego terrorysty. Misja jest rozgrywana trzykrotnie, za każdym razem w inny sposób:

- masakra wszystkiego co się rusza – Adam rzuca kserokopiarkę na ziemię i chowa się za nią. Korzysta z ulepszonej wizji i strzela do policjantów ukrytych za stołami. Dociera do kostnicy i ucieka kanałami.
- sposób socjalny – Adam zaczepia policjanta pilnującego wejścia do chronionych pomieszczeń posterunku. Tak się składa że to dawny znajomy więc wspomina z nim dawne czasy by w końcu przejść do meritum i nakłania go do wpuszczenia do pozostałych pomieszczeń. Po wykonaniu misji jakby nic się nie stało wychodzi spokojnie frontowymi drzwiami.
- gra po cichu – Adam używa niewidzialności i włamuje się do chronionych pomieszczeń. Otwiera drzwi do kostnicy korzystając z ulepszenia umożliwiającego hakowanie. Korzysta też z granatów EMP do wyłączenia laserów.

Tymczasem Stephany Nunneley z serwisu VG247 rozmawiał na targach z Davidem Anfossi. Jedno z pytań dotyczyło DLC. Producent Deus Ex: Human Revolution ujawnił, że wraz z dyrektorem projektu (Jean-Francois Dugas) już pracują nad dodatkiem do gry. Nie wiadomo jednak jaką będzie miał postać. To że będą DLC raczej nikogo nie powinno dziwić bo bylo to wiadome od dawna. Ciekawe jest natomiast to, że dodatki są w produkcji równolegle do gry która nie jest jeszcze ukończona.

Na koniec polecam zajrzeć do galerii artworków i screenshotów gdzie znalazło się łącznie siedem nowych grafik.

Warren Spector krytykuje widok TPP w Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 24.08.2010

Warren Spector – twórca i pomysłodawca serii Deus Ex – powiedział redaktorowi NowGamer że „jest ciekawy dlaczego (twórcy DX:HR) zdecydowali się na widok z trzeciej osoby, ponieważ on by tego nie zrobił". Na odpowiedź nie trzeba było długo czekać. Zareagował producent gry David Anfossi który powtórzył swoją marketingową gadkę:

„Gdy poraz kolejny graliśmy w pierwsze dwie gry, zauważyliśmy że nanoulepszenia są gwiazdami show. Zdecydowaliśmy że miło by było w chwili gdy gracz rozwinie swoją postać do wykonywania takedownów czy przebijania się przez ściany, pokazać je na ekranie czyniąc je bardziej spektakularnymi i tym samym wynagradzając nimi gracza. Stąd też zastosowaliśmy również cover system."

Trzeba przyznać, że jest to dość pokrętne tłumaczenie dlaczego dostosowali grę do dzisiejszych „standardów" spełniających wymogi niedzielnych graczy. Ale to nie wszystko, Anfossi ma dobre samopoczucie:

„Było dla nas honorem pokazać co zrobiliśmy z tą seria przez ostatnie pięć lat. Byliśmy zdenerwowani i ucieszeni gdy Warren usiadł z nami i obejrzał demo, a był również poddenerwowany. Ta seria to jego dziecko. To był dla nas wielki moment. Nie rozmawiałem z nim ale dostawaliśmy od niego bardzo pozytywne znaki".

Ciężko nazwać ostatnią wypowiedź Warrena pozytywnym znakiem, ale cóż.. może Anfossi jest masochistą.

Kolejne szczegóły dotyczące DX:HR
autor: Nexus
data: 27.08.2010
Serwis IGN.com przeprowadził wywiad z Jean-Francois Dugasem oraz Davidem Anfossi, zaś rosyjskojęzyczny AG.ru opublikował zapowiedź Deus Ex: Human Revolution. W wielkim skrócie przedstawiam czego możemy dowiedzieć się z obu artykułów:

- Obiekty, które można podnieść można łatwo zauważyć, ponieważ mają żółtą obwódkę. Niestety nie ma ich zbyt wiele i tak np. o interaktywnych butelkach z piwem można zapomnieć.
- Mechaniczne ulepszenie umożliwiające patrzenie przez ściany teraz nosi nazwę Smart Vision.
- Dostępna będzie broń do ogłuszania tzw. PEPS (Pulse Energy Projection System).
- Jak już wiadomo będzie odnawialny pasek życia i bioenergii. Pasek życia będzie można również odnowić za pomocą „żywności i leków o różnym charakterze".
- Odwołując się do dema prezentowanego na GC – na posterunku policji aby wyłączyć lasery Adam ogłuszył policjanta i przeniósł/przeciągnął go w pobliżu czujników przez co nadajnik w ciele policjanta chwilowo dezaktywował zabezpieczenie (identyczny patent był w Splinter Cell: Chaos Theory).
- Każdy z umownych trzech wariantów wykonania misji daje różne ilości punktów doświadczenia, przy czym ten po cichu daje najwięcej bo jest najbardziej czasochłonny. Jednak twórcy postarają się skonstruować rozgrywkę tak aby gracz nie kalkulował, tylko podejmował działania wg przekonania. I tak przechodząc grę w inny sposób niż po cichu możemy liczyć na jakieś niespodzianki. Przykładowo policjant który po rozmowie wpuści nas do środka straci pracę. Brzmi mądrze bo grając po cichu nikomu się nie narazimy i nasze czyny raczej nie odbiją się echem w wirtualnym świecie. Gdy zrobimy na posterunku policji rozpierduchę, serwisy TV podadzą wiadomość o masakrze dokonanej przez nieznanego sprawcę (Sarif – nasz pracodawca – jako, że ma rzeczywistą władzę w mieście zatuszuje sprawcę).
- DLC będą miały różny charakter – dodadzą nowe implanty i bronie ale również będą kontynuowały historię z podstawki.

- Grę będzie można przejść bez zabijania z wyłączeniem bossów. Jeśli ktoś nie będzie rozwijał postaci pod względem walki nie musi się obawiać – zawsze znajdzie się inny sposób niż siłowy na pokonanie przeciwnika.
- Gra jest na etapie balansowania rozgrywki i upłynniania animacji, co może zająć od 4 do 5 miesięcy. Gra wyjdzie w marcu 2011.

Deus Ex na PAX – x2
autor: Nexus
data: 28.08.2010
W dniach od 3 do 5 września w Seattle będzie miał miejsce PAX – festiwal gier wszelkiego rodzaju, w tym gier komputerowych. W piątek 3 września w godzinach od 10:30 do 11:30 w Main Theatre Warren Spector (pomysłodawca i twórca dwóch pierwszych Deus Exów) będzie mówił o swoim doświadczeniu w tworzeniu gier oraz ogólnie o kulturze gier komputerowych.

Podczas tego samego festiwalu, w tym samym dniu w godzinach od 10:00 do 12:00 w Tap House Grill studio Eidos Montreal odpowiedzialne za DX: Human Revolution organizuje spotkanie z fanami. Obecni będą community manager – Kyle Stallock oraz główna scenarzystka – Mary de Marle.

Jak nie trudno zauważyć następuje kolizja obu terminów. Wierzę, że jest to czysty przypadek, zaś fani serii będą mieli trudny orzech do zgryzienia.

Jeszcze jeden wywiad z producentem Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 31.08.2010
W dniu dzisiejszym na litewskiej stronie Dievo režimas pojawił się wywiad z Davidem Anfossi. Nie powiem, że znam język litewski ale z pomocą Google Translate wyczytałem następujące informacje:
- Wersja na PC w stosunku do wersji konsolowych będzie miała lepsze tekstury i efekty atmosferyczne oraz mądrzejsze SI – jako że myszką można bardziej dynamicznie i precyzyjniej sterować postacią. Co ciekawe wspierane są karty graficzne AMD.
- Żółte/złote obwódki wokół przedmiotów do użycia, o których była mowa dwa newsy temu, to element ostateczny – część stylu gry (wiadomo że dominujące kolory to czarny i złoty). Nie wiadomo czy te obwódki są stałe czy pojawiają się po zbliżeniu się postaci.
- Interaktywność z otoczeniem określa się jako Augmented Relity. Oprócz prostego podnoszenia przedmiotów i interakcji z NPC, gracz dostanie dodatkowe informacje o obiektach w tym dla NPC rodzaj uzbrojenia oraz.. sposób w jaki najłatwiej go pokonać (oby była to opcja mechanicznego ulepszenia a nie standardowy element umiejętności Adama).
- Przejście głównego wątku zajmie 20 godzin, zaś wraz z misjami pobocznymi, czytaniem gazet itp. 30-35 godzin – innymi słowy Anfossi podbija stawkę
- Grafik (a wywiadzie określony przez Anfossi amatorem), który umieścił na szkicu Busha czyniąc go poszukiwanym masowym mordercą poniósł konsekwencje. Producent gry dodał też, że Deus Ex: Human Revolution nie będzie miał styczności z realnym światem.
- Utrzymano i potwierdzono termin wydania gry – marzec/wiosna 2011.

Nowy community manager w Eidos Montreal
autor: Nexus
data: 31.08.2010
Kyle Stallock – nowy community manager Eidos Montreal (studio tworzące Deus Ex: Human

Revolution) przywitał się na oficjalnym forum i na dobry początek podzielił się nowym szkicem koncepcyjnym.
Przypominam, że poprzedni człowiek od kontaktów ze światem zewnętrznym opuścił studio w lipcu w dość niejasnych okolicznościach (najpierw mówiło się o przesunięciu na inne stanowisko w EM, ostatecznie odszedł – jak stwierdził – z powodów osobistych).

Marne szanse na SDK do DX:HR
autor: Nexus
data: 3.09.2010
Rosyjskojęzyczny serwis GamesLife przeprowadził wywiad z Jean-François Dugasem. Wywiad zasadniczo nie przynosi żadnych nowych wieści oprócz jednej, niestety niezbyt optymistycznej. Oto ostatnie pytanie z wywiadu:

Czy planujecie wypuszczenie narzędzi edytorskich dla środowiska graczy?
Jean-François: Jeszcze nie zdecydowaliśmy czy to zrobimy. W tej chwili trudno powiedzieć, ponieważ z technicznego punktu widzenia jest to skomplikowane. Obecnie nie ma takich planów. To smutne ale będziemy skazani na płatne DLC.
Na osłodzenie zapraszam do zapoznania się z zestawieniem uzbrojenia z Deus Ex: Human Revolution.

Warren Spector na PAX 2010 – nagranie
autor: Nexus
data: 5.09.2010
Zgodnie z zapowiedzią Warren Spector wygłosił referat na PAX 2010. Tak się składa, że do internetu trafiło nagranie z tego wydarzenia.

Deus Ex: Human Revolution na PAX 2010 – nagranie
autor: Nexus
data: 5.09.2010
GameSpot na swoich łamach umieścił nagranie z prezentacji Deus: Ex Human Revolution które miało miejsce na kończącym się dziś festiwalu PAX w Seattle. Całość trwa 47 minut zaś prezentacja Deus Ex zaczyna się od 16 minuty. Film dostępny jest pod tym linkiem. Zasadniczo nie ma tam nic nowego – pokazywane jest demo z E3 2010.

Na GameSpot dostępne jest również nagranie wystąpienia Warrena Spectora w nieco lepszej jakości niż to w poprzednim newsie.

Sześć nowych screenshotów z Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 9.09.2010
Wszystkie te screenshooty znajdziecie w naszej galerii. Smacznego

Edycja kolekcjonerska Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 10.09.2010
Narazie niewiele o niej wiadomo ale jak donosi francuskojęzyczny Denis-Talbot w przygotowaniu jest film dokumentujący trzyletnie prace nad Deus Ex: Human Revolution. Ma on się znaleźć w edycji kolekcjonerskiej gry.

Co ciekawe gra ma już kompletny gameplay i w tej chwili jest balansowania i oczyszczana z bugów. Przypominam, że nowy Deus Ex ma trafić na półki sklepowe wiosną przyszłego roku.

Przy okazji pragnę poinformować iż na naszym forum znalazł się wykaz wywiadów związanych z Deus Ex: Human Revolution i Eidos Montreal które znalazły się w internecie w przeciągu ostatnich czterech lat.

Nowy teaser 17 września
autor: Nexus
data: 15.09.2010
W dniach od 16 do 19 września odbędzie się Tokyo Game Show. Z tej okazji 17 września ma być zaprezentowany nowy teaser Deus Ex: Human Revolution. Ma on zawierać zarówno nowe jak i stare sceny CGI. Póki co dostaliśmy jedną klatkę, którą widzicie powyżej. Pani nazywa się Fedorova. Czyżby miała rosyjskie korzenie? Być może za trzy dni coś się wyjaśni. Nie da się ukryć iż właśnie poznaliśmy właścicielkę jędrnych pośladków zaprezentowanych na majowym teaserze.

Jeden nowy screenshoot z Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 16.09.2010
Czyli krótka historia jak przenieść szkic do gry.

Tokio Game Show Trailer – już jest!
autor: Nexus
data: 16.09.2010
Cóż za miła niespodzianka. Dzień przed terminem dostaliśmy nowy teaser Deus Ex: Human Revolution. Na razie w wersji japońskiej ale komu to przeszkadza Podziękowania dla Drake84pl za rzucenie linkiem.

Adam Jensen osobiście zagości w waszych domach
autor: Nexus
data: 17.09.2010
Zapomnijmy na chwilę o nowym teserze (jutro dostaniemy drugą wersję w języku angielskim), bo oto amerykański oddział Square Enix zapowiedział tzw. Action Figure a więc ruchome figurki Adama Jensena. Zostaną one wydane w serii PLAY ARTS -KAI-, która charakteryzuje się dużymi detalami i większą interaktywnością.

Kto szykuje miejsce na półce?

Tokio Game Show Trailer w wersji angielskiej
autor: Nexus
data: 18.09.2010
Zgodnie z obietnicą do sieci trafił teaser z Tokio Game Show z angielską ścieżką dialogową.

5 screenshotów i 3 artworki
autor: Nexus
data: 18.09.2010
Razem z teaserem dostaliśmy 8 nowych obrazków związanych z Deus Ex: Human Revolution.

Poniżej widzicie miniatury, a ich pełne rozmiary znajdziecie np. na tej stronie. Po raz kolejny dziękuję Drake84pl, któremu zawdzięczamy niniejszego linka.

Pragnę też zauważyć iż teaser z angielską ścieżką dialogową doczekał się polskich napisów. Oczywiście wszelkie uwagi są mile widziane

AKTUALIZACJA 12:21:02 18-09-2010

Parę jeszcze innych nowych screenów (w tym jeden obrazujący system hakowania) i artworków znajdziecie tu.

Eurogamer Expo 2010
autor: Nexus
data: 1.10.2010
Z dniem dzisiejszym ruszyły londyńskie targi elektronicznej rozrywki Eurogamer Expo 2010. Dyrektor artystyczny Jonathan-Jacques Belletete odpowiedzialny za wizualny styl Deus Ex: Human Revolution zaprezentował (ile jeszcze razy?) gameplay znany z E3 2010.

Wydania gier z serii Deus Ex
autor: Nexus
data: 4.10.2010
Nie miałeś do tej pory styczności z serią Deus Ex i chciałbyś sobie sprawić nowy egzemplarz gry? A może jesteś koneserem i zbierasz wszystkie wydania? Mam dobrą wiadomość. W artykułach, a dokładnie w tym miejscu znajdziecie zestawienie niemal wszystkich wydań Deus Ex, Deus Ex: Conspiracy i Deus Ex: Invisible War.

Deus Ex: Human Revolution w lutym na 100%?
autor: Nexus
data: 4.10.2010
Krótko i zwięźle. Jonathan Jacques-Belletete na pytanie od videogamer.com czy Deus Ex: Human Revolution wyjdzie w lutym 2011 z pełnym zdecydowaniem odpowiedział:

Tak, zdecydowanie tak. Z wielu powodów o których nie wspomnę.

No to czekamy.

UPDATE

Wg producenta gry Davida Anfossi gra wchodzi w etap sprawdzania jakości (QA).

Komiks w świecie Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 10.10.2010
22 lutego – tydzień przed premierą gry Deus Ex: Human Revolution – na zachodzie do sklepów trafi książka Deus Ex: Icarus Effect, a tymczasem może okazać się że to nie wszystko. Informacja jest dość lakoniczna i pochodzi z trwających New York Comic Con. Otóż nakładem amerykańskiego Wildstorm najprawdopodobniej zostanie wydany komiks z akcją dziejącą się w świecie Deus Ex.

Póki co nie są znane żadne szczegóły, nie mniej jeśli pojawią się jakieś nowe fakty, to z pewnością niezwłocznie o nich poinformujemy.

DXHR – nowa fala wywiadów
autor: Nexus
data: 15.10.2010
W ostatnim czasie pojawiło się parę nowych wywiadów. Nie powiem żeby były jakieś odkrywcze ale może ktoś ma ochotę do zapoznania się z nimi. Tak więc produkowali się:

- MyInsideGamer
- SPOnG
- ComputerAndVideogames
- Games On Net

Polecam przede wszystkim ostatni z tych wywiadów, z którego można dowiedzieć sie dwóch rzeczy:

- Niewykluczone że gra umożliwi wyświetlanie obrazu w technologii 3D
- Poziom trudności jest jeden dla wszystkich graczy, ale będzie skalowany ze względu na poziom rozwoju postaci gracza. Nie są znane szczegóły. Czy to oznacza, że w dalszej części gry ten sam intruz będzie trudniejszy do pokonania niż na początku gry? Nie wiadomo.

Dostaliśmy też dwa nowe szkice – dwa wcielenia Elizy. W większej skali do obejrzenia w artworkach.

Dwa słowa o poziomach trudności
autor: Nexus
data: 19.10.2010
Frank Lapikas – starszy projektant Deus Ex: Human Revolution – odniósł się do ostatnich informacji mówiących o tym, że dostaniemy jeden skalowany poziom trudności.

W rzeczywistości pracujemy nad trzema poziomami trudności: casual, normalny i Deus Ex. Jesteśmy świadomi że nie wszyscy oczekują od gry tego samego. Jedni grają dla wyzwania, inni dla fabuły. Chcieliśmy aby gracze mieli przyjemność z gry niezależnie od stopnia ich umiejętności.

Niektórzy ludzie obawiali się że uprościmy grę i uczynimy ją zbyt łatwą; że walka będzie miała pierszeństwo i przyćmi aspekt skradania się ponieważ gracze nie umrą od paru kul szczególnie z wprowadzoną regeneracją zdrowia.

Cóż, ten poziom [skalowany] został przygotowany dla nich [casuali].

Niemcy będą mieli dubbing a my?
autor: Nexus
data: 20.10.2010
Data premiery Deus Ex: Human Revolution (28 lutego 2011) choć nadal oficjalnie nie została potwierdzona to zbliża się wielkimi krokami. Niemieccy wydawcy mocno wzięli się do roboty i przygotowują swoją wersję językową. Muszą nagrać 18.000 linii dialogowych, które łącznie zawierają około 190.000 słów. Wszystko to jest rozdzielone między ponad 120 postaci w grze.

I to w zasadzie tyle co warto przytoczyć z niemieckiego ogłoszenia. Jeśli ktoś zna język naszych zachodnich sąsiadów to może sobie ściągnąć próbki niemieckiego dubbingu.

Tym samym po czterech miesiącach możemy zdementować lub jak kto woli sprecyzować informację

iż Deus Ex: Human Revolution będzie zawierał niebagatelną liczbę 200.000 linii dialogowych ;]

UPDATE 20-10-2010 23:05:16

W rozwinięciu newsa znajdziecie tłumaczenie niemieckich próbek w języku angielskim w wykonaniu **JaqTaar** – użytkownika oficjalnego forum Eidos. **UWAGA NA SPOILERY.**
Dialogi

- Patient X?
  – That's not important, Adam. Just part of the research work.
  – Should I know something about this lab? About Sarif?
  – You worry too much, Adam. We're doing a good thing here. We help people to overcome their physical limits.
  – Yeah. As long as they work for the defense department.

  – You are Tong?
  – You only realize that now? Seems like you're not as smart as you think.
  – Does the name Sarif Industries tell you something?
  – Don't you watch the news? The bio-tech companies aren't doing so well right now. Especially those producing augmentations

  – I shot a boy, but he was already dead by then. He decided to become a weapon and with his augmentations he'd just have walked through us all.
  – He was 15, Haas. In what kind of world is a bullet between the eyes of a fifteen-year-old justifiable?

  – Who else is involved in this, Eliza? Where is Megan Reed? Who ordered the kidnapping?
  – I want to tell you, Adam, but I cannot.
  – Why not?
  – Because she does not allow it.

  – Jensen, your little blackmailing cost me my job. ***!

  – Listen, Doctor. I know you just wanted to help. And somewhere along the way everything got out of hand. But there are still people out there who need you. Who do care if ? live or die. If you pull the trigger, they will all ask themselves for the rest of their lives, with what ? left ? in the lurch.
  (this one's a bit difficult, because „sie" can mean „you" or „they/them")
  – My whole life all I wanted to do was help people. But as doctor I couldn't help those who already replaced their natural body parts. I refuse to accept that one can find salvation in a facility, whose aim it is to bring suffering and constant pain. I'd rather die.

  – In Washington the masses are still gathering in front of the Capitol. They demand the Congress to strictly regulate the modification of the abilities of the human body. This is a reaction to the claim made by bio-technology expert David Sarif that his company had found a way to make human-controlled evolution accessible to everyone. I am Eliza Kasan, live coverage for Picus.

Lazarus

We're talking about Eliza Kasan's open interview with Sao-Yun-Ro (spelling?). Open? What a ***! Right, Steve? Picus should have announced it differently: The biggest villains of the entire business world muster to fight each other in an extremely slippery (risqué?) battle, to find out who can better satisfy the sick beliefs of the world order. I want to tell you what I think of Kasan. No matter how hot men between 18 and 35 find her, she should be destroyed. It's not a coincidence that she has such an incredible ass. It's just another way to get you! Oh Eliza, you're so hot! Whisper some more sweet banalities into my ear.
I asked Eliza for a talk to ask who really is pulling the strings at Picus. Oh sure, I might as well have asked the Pope if he'd get on board of a waggon at a gay parade.
Listen folks. 95% of what you see on TV is either a lie or a shameless attempt to distract you (from something). Those are not new ideas. But for some reason you out there still haven't realized it. Let's work on that.

Nowy gameplay z DX:HR
autor: Nexus
data: 22.10.2010
AMD na AMD Tech Day zaprezentował możliwości karty graficznej Radeon HD 6870. Tak się składa, że Eidos Montreal współpracuje z AMD i do pokazu możliwości nowego sprzętu został wykorzystany Deus Ex: Human Revolution. Gra będzie mogła być wyświetlona w ultra wysokich rozdzielczościach, obsługiwać technologię Eyefinity, wyświetlać stereoskopowy obraz 3D oraz wykorzystać możliwości DirectX11 np. teselację dzięki której model postaci złożony z 7000 poligonów będzie uszczegółowiony do 60000 poligonów. Poniżej do obejrzenia dwa filmy z pokazu.

Deus Ex: Human Revolution to dopiero początek
autor: Nexus
data: 22.10.2010
Szef Square Enix Yoichi Wada ujawnił strategię firmy na najbliższe lata:

Mamy dziesiątki tytułów i niektóre z nich chcemy przekształcić w serie.

Nic odkrywczego? To czytajcie dalej:

Deus Ex 3 jest czymś co chcemy wskrzesić. Chcemy czerpać zyski z tej marki przez następne dziesięć lat.

Ponadto stwierdził iż Final Fantasy oraz Deus Ex są dla nich kluczowe i chcą rozwijać m.in. właśnie te tytuły. Imponujące ;]

Kilka odpowiedzi na wiele pytań
autor: Miki
data: 29.10.2010
Jak zapewne wiecie, od dłuższego czasu na forum Eidos Montreal istnieje wątek służący do zadawania pytań na temat książki osadzonej w świecie DX. Jako że fani nie mogli dotąd narzekać na nadmiar wiadomości dotyczących tej powieści, temat cieszy się sporym wzięciem i jest pełen tych bardziej, jak i mniej sensownych pytań.

Pod tym linkiem prezentujemy Wam najciekawsze z nich wraz z odpowiedziami Jamesa Swallowa, przetłumaczone przez Waszą niezawodną redakcję. Smacznego!

Stary gameplay – nowa jakość
autor: Nexus
data: 4.11.2010
W Moskwie trwają właśnie targi elektronicznej rozrywki Igromir. Pokazywany jest tam dobrze wszystkim znany gameplay Deus Ex: Human Revolution dziejący się w klubie Hive oraz w szanghajskim porcie. Nie pisałbym o tym gdyby nie to, że do sieci trafiło nagranie tej prezentacji i to w całkiem dobrej jakości (jak widać ruskie potrafią mimo że to nadal nagranie z rzutnika ;)). Dostępne jest w tym miejscu.

Kolejny gameplay z AMD Tech Day
autor: Nexus
data: 9.11.2010
Do sieci trafił kolejny gameplay Deus Ex: Human Revolution z minionego AMD Tech Day. Mamy trochę strzelania oraz ujawnione okno ekwipunku gracza.

Wywiady, artykuły i takie tam..
autor: Nexus
data: 14.11.2010
W przeciągu ostatnich dwóch tygodni pojawiło się trochę wywiadów i artykułów związanych z Deus Ex: Human Revolution. Z jednego z nich można np. dowiedzieć się iż [SPOILER niskich lotów] dziewoja która podczas kiereszowania Adasia mocno lamentowała jest jego byłą dziewczyną. Po incydencie w SWAT w wyniku którego stracił pracę w służbach, jego ex załatwiła mu posadę w Sarif Industries. [koniec SPOILERA] Poza tym nie powiem aby owe wywiady i artykuły były jakieś odkrywcze, nie mniej jeśli ktoś chce je sobie poczytać to odsyłam na forum gdzie znajdziecie ich pełny spis.

Skoro wywiady i artykuły mamy z głowy to pora na „takie tam". Na Amazonie została ujawniona okładka książki Deus Ex: Icarus Effect. Nie ma jeszcze oficjalnego potwierdzenia ale najwyraźniej jest to ostateczny projekt. Przedstawia bohaterów powieści Annę Kelso oraz Bena Saxona.

Jeśli jesteście ciekawi czy Efekt Ikara wyjdzie w Polsce to od razu odpowiadam – nie wiem. Nawiązałem kontakt z Cenegą jednak nie uzyskałem informacji. Jako że w kupie siła, zachęcam do zasypania wydawcę mejlami w tej sprawie. Namiary na Cenegę znajdziecie w tym miejscu.

Komiks w świecie DX:HR jak najbardziej realny
autor: Nexus
data: 16.11.2010
9 lutego 2011 na amerykańskie półki sklepowe trafi pierwszy z sześciu komiksów w świecie Deus Ex. Głównym bohaterem – podobnie jak w grze – będzie Adam Jensen. W czasie wykonywania zadania polegającego na odzyskaniu porwanego siostrzeńca Davida Sariffa, Adam pozna tajemnice swojej przeszłości z czasów gdy jako stuprocentowy człowiek służył w oddziałach SWAT.

Scenarzystą jest Robbie Morrison, rysunkami zajął się Trevor Hairsine, zaś okładkę wykonał Jim Murray. Pierwszy zeszyt jak wspomniałem zostanie wydany 9 lutego i będzie posiadał 32 strony. Planów wydania komiksu w Polsce oczywiście brak.

Informatorem był **Gambit** któremu z tego miejsca dziękuję za wiadomość.

Nowy gameplay jutro po południu
autor: Nexus
data: 18.11.2010
Na Facebooku został opublikowany nowy screenshot z Deus Ex: Human Revolution. Jako że nie każdy może mieć konto w tym siedlisku pierwotnego zła, link może niektórym nie działać. Dlatego odsyłam do naszej galerii gdzie znajdziecie powyższy obrazek w wyższej rozdzielczości. Najprawdopodobniej nie jest to czysty screenshot z gry lecz klatka z filmu. Owy film to gameplay który ma być opublikowany – jak rzecze Jonathan Jacques-Belletête na swoim Twitterze – jutro o 11 rano. Jako że Montreal jest w innej strefie czasowej, można się domyślać że gameplay trafi do sieci około 17 naszego czasu.

Nowy gameplay Deus Ex Human Revolution
autor: Nexus
data: 19.11.2010

Analiza gameplaya
autor: Nexus
data: 20.11.2010
Być może niektórzy zauważyli że gameplay dostał polskie napisy. Tradycyjnie jestem otwarty na krytykę i będę wdzięczny za wszelkie uwagi.. choć z drugiej strony zbyt wiele słów tam nie ma

Skupmy się więc na głównym temacie tego newsa. Zainspirowany najnowszym gameplay'em napisałem jego analizę. Z artykułem możecie zapoznać się klikając o tutaj (.)(.).

PS. W galerii znajduje się pięć nowych screenshotów.

Będziemy szpiegowani!
autor: Nexus
data: 21.11.2010
Serwis Siliconera opublikował wywiad z Davidem Anfossi. Producent Deus Ex Human Revolution poruszył m.in. kwestię poziomów trudności oraz systemu o bardzo wyszukanej nazwie Matrix.

Poziomy trudności będą różnicowane m.in.:
- ilością przeciwników na mapie
- miejscem ukrycia amunicji
- rozmieszczeniem nowej broni i innych przedmiotów
- łatwością włamywania się do komputerów

Sztuczna inteligencja pozostanie bez zmian. Planowano zrobić poziom trudność dostosowujący się do gracza ale (na szczęście) coś nie wypaliło. W efekcie poziom trudności klasycznie wybierzemy na początku gry.

W grze został zaimplementowany tzw. system matrix. Będzie zbierał statystyki związane ze sposobem przechodzenia gry przez graczy. Owe dane posłużą do bardziej świadomego stworzenia potencjalnej kontynuacji. Przykładowo jeśli znajdzie się jedno pechowe miejsce gdzie gracze będą ginąć (a wiadomo że współcześni gracze są bardzo wrażliwi i nie lubią umierać) lub mapa pomimo otwartości będzie pokonywana jedną i tą samą ścieżką, może to oznaczać że poziom został źle zaprojektowany. System matrix zbierze rozmaite dane również te w jaki sposób ludzie kombinowali

podczas rozmów, które jak wiadomo w DX:HR są nieco skomplikowane.

David chyba się zapomniał, ponieważ podsumowując kwestię systemu matrix powiedział coś co nie wymaga tłumaczenia:

That will help us build a new game. We have a mandate to build a new game.

Więc kontynuacja Human Revolution jest bardzo pewna i bynajmniej nie będzie to remake pierwszego Deus Ex.

Deus Ex: Human Revolution jest dla nas restartem serii stworzonym z respektem do uniwersum. Ale jest to restart więc jeśli mielibyśmy zrobić coś jeszcze, to z pewnością byłoby to na jego bazie.

Dyrektor artystyczny Jonathan Jacques-Belletete dodał swoje trzy grosze w magazynie Edge:

Czytając teksty z pierwszego Deus Ex znajdziesz przebogate tło. Gdy przeniesiesz się w lata trzydzieste, możesz zrobić wiele gier na bazie wydarzeń z tego okresu. Masz tam secesję stanów, wielkie trzęsienie ziemi, wielki kryzys finansowy, Meksyk odzyskał władzę nad południowymi stanami USA. Jest tam wiele materiału do wykorzystania.

Wracając jeszcze do wywiadu z Davidem Anfossi. Producent gry podbija czas przejścia gry – 25 godzin dla głównego wątku i ponad 40 dla ludzi chcących bliżej przyjrzeć się otoczeniu.

Sarif Industries w sieci
autor: Nexus
data: 1.12.2010
22 listopada do sieci została podpięta strona internetowa Sarif Industries – firmy biotechnologicznej z Deus Ex: Human Revolution. Do tej pory nie było tam nic interesującego oprócz modelu ręki. Dziś **sarifindustries.com** możecie zobaczyć w pełnej krasie. Co się na niej znajduje? Przekonajcie się sami

Eidos Montreal nie jest pionierem w tego typu działaniach. Przed premierą pierwszego Deus Ex w internecie mozna było znaleźć witrynę UNATCO.

Biorąc pod uwagę listę domen zarejestrowanych przez Square Enix, sarifindustries.com może być dopiero początkiem szerszej kampanii.

Wydanie kolekcjonerskie, DLC i takie tam..
autor: Nexus
data: 1.12.2010
Jeśli spodobała wam się strona Sarif Industries to czas wyjąć portfel. Square Enix ujawnił zawartość limitowanego kolekcjonerskiego wydania Deus Ex: Human Revolution. Tak zwane Augmented Edition zawiera:

- DVD z grą
- 40-stronicowy artbook
- DVD z 44 minutowym Making Of, trailerem z E3 wraz z jego animowanym storyboardem, soundtrack, animowany komiks na bazie serii DC.

Dodatkowo osoby które zamówią grę przed premierą dostaną gratis dwa DLC: Explosive Mission Pack a więc: misja polegająca na uwolnieniu Tracera Tonga, miotacz granatów Linebacker G-87,

zdalny detonator M-28 UR-DED do materiałów wybuchowych oraz jednorazowe ustrojstwo do otwierania cyfrowych zamków Tactical Enhancement Pack: dwururka, wzmocniona snajperka oraz 10000 kredytów do wydania w grze.
Oczywiście to wszystko dostępne jest za granicą. Powyższe wydanie kolekcjonerskie kosztuje 59.99 € zaś zwykłe 49.99 €. Osoby które przed premierą zamówią zwykłe wydanie, dostaną jeden z DLC w zależności od sklepu.

Co dostaniemy w Polsce? Może kiedyś się dowiemy.. Data premiery nadal nie została ujawniona, ale najprawdopodobniej w USA jest to 8 marca.

Na koniec jeszcze dwa filmy prezentujące DLC i na dzisiaj chyba będzie koniec.

30-11-2010 20:06:37 UPDATE
Oficjalna strona deusex.com została zaktualizowana i posiada częściową polską wersję językową

Deus Ex: Human Revolution w Polsce
autor: Nexus
data: 2.12.2010
PPE.PL zacytował fragment korespondencji z wydawcą Cenega Poland, który będzie rozporowadzał Deus Ex: Human Revolution w Polsce. Oto co napisali:

„Jest nam miło poinformować, iż zarówno regularna edycja z pre-orderowym DLC, jak również kolekcjonerska i ściśle limitowana THE AUGMENTED EDITION **będą dostępne w Polsce** za sprawą firmy **CENEGA.**

Regularna edycja będzie dostępna z **THE EXPLOSIVE MISSION PACK**, czyli z zupełnie **nową misją, specjalnym kamuflażem, automatycznym narzędziem do otwierania zamków, zdalnie sterowanym ładunkiem wybuchowym oraz wielostrzałową wyrzutnią granatów**.

THE AUGMENTED EDITION będzie zawierać wszystkie zalety THE EXPLOSIVE MISSION PACK oraz 10 000 kredytów na zakup lub modyfikacje broni, specjalną strzelbę i wyciszoną snajperkę. Ponadto zawiera **ekskluzywne DVD z 44-minutowym materiałem o powstawaniu gry, ścieżką dźwiękową, animowany komiks i specjalny scenariusz oraz 40-stronicową książkę z artworkami**.

W załączeniu grafika prezentującą edycję AUGMENTED – więcej informacji na temat startu zamówień preorderowych w Polsce podamy już w nadchodzących dniach.”

Tak więc dostaniemy to samo co w USA i całej Europie. Narzuca się tylko jedno pytani: za ile?

Nowa ankieta – wersja językowa Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 5.12.2010
Czas podsumować dotychczasową ankietę. W ciągu niemal sześciu miesięcy w badaniu oddano 1004 głosy. Wynika z niego że trochę ponad połowa (52%) respondentów grała w obie części serii Deus Ex. 34% osób po przygodzie z pierwszym Deus Ex nie sięgnęło po drugą część. Dla 10% osób seria Deus Ex jest kompletnie nieznana, a 5% ludzi po zderzeniu z Deus Ex: Invisible War czeka nie wiadomo na co zamiast czym szybciej sięgnąć po pierwszą część.

Przed wami kolejna ankieta. Cenega najprawdopodobniej w najbliższym czasie poda szczegóły polskiego wydania Deus Ex: Human Revolution. Interesuje nas jaką wersję językową chcielibyście znaleźć w pudełku. Oczywiście najlepiej by było gdyby gracz miał pełną swobodę wyboru w tej kwestii, jednak umieszczenie takiej możliwości w ankiecie uczyniłoby ją tendencyjną więc nie ma takiej opcji.

Zapraszam do głosowania.

Nowy trailer do Deus Ex Human Revolution jutro o 17 [UPDATE]
autor: Nexus
data: 10.12.2010
MSN Games UK doniósł iż jutro o 4PM, a więc o 17 polskiego czasu zostanie opublikowany nowy trailer do Deus Ex: Human Revolution. Mam jednak dziwne przeczucie, że będzie to rozszerzona wersja trailera (składającego się z fragmentów trailera z E3 oraz z TGS), która wczoraj przypadkiem trafiła do internetu za sprawą AusGamers. Jest to o tyle prawdopodobne, że film został usunięty. Jako że to co zostaje umieszczone w internecie nie ginie, trailer możecie obejrzeć poniżej z nadzieją że jutro jednak dostaniemy coś innego.

UPDATE 17:24:56 10-12-2010
Zgodnie z przewidywaniami dostaliśmy nowy-stary przedłużony trailer. Community manager Kyle Stallock twierdzi że jest to pierwotna wersja trailera która została pocięta i z której powstały dotychczasowe trailery GDC, E3, GC i TGS.

Best Trailer – 2010 Inside Gaming Awards
autor: Nexus
data: 11.12.2010
Trailer Deus Ex: Human Revolution z tegorocznych targów E3 wygrał plebiscyt na najlepszy trailer 2010 roku zorganizowany przez Machinima.com. Wyboru dokonywali gracze przez internetowe głosowanie, a selekcji dokonali z następujących tytułów:

1. Halo: Reach Deliver Hope
2. Deathwing World of Warcraft®: Cataclysm™ Trailer
3. Homefront™ E3
4. Deus Ex: Human Revolution E3
5. Star Wars®: The Old Republic™ E3

Gratulujemy wyróżnienia twórcom filmu a więc Visual Works, Goldtooth Creative, Eidos Montreal oraz reżyserowi którym jest Kody Sabourin.

Deus Ex: Human Revolution opóźniony
autor: Nexus
data: 17.12.2010
Square Enix opublikował raport z bilansem przewidywanych zarobków w bieżącym roku fiskalnym który kończy się 31 marca. Mowa jest w nim o tym, iż wydane przez japońskiego giganta gry konsolowe nie sprzedały się w zadowalających ilościach, zaś kluczowe tytuły koncernu zostały chłodno przyjęte przez branżę. Największą plamę dał Final Fantasy XIV, z którego jakości nie są zadowoleni fani serii. Jednocześnie poinformowano iż premiera Deus Ex: Human Revolution przesunięta zostaje na przyszły rok fiskalny czyli najwcześniej do kwietnia. Opóźnienie tłumaczy się chęcią większego dopracowania gry.

Na pocieszenie screen..
autor: Nexus
data: 17.12.2010
Pełny (nie tak znowu duży) rozmiar dostępny w galerii screenshotów Deus Ex: Human Revolution.

Zapytaj JJB – zmechanizowane etapy w DX:HR?
autor: Nexus
data: 18.12.2010
Jonathan Jacques-Belletête – dyrektor artystyczny odpowiedzialny za wizualny styl Deus Ex: Human Revolution, a jednocześnie człowiek który brał udział w produkcji gry od pierwszego dnia – zgodził się odpowiedzieć na pytania graczy. Dziś została opublikowana odpowiedź na pytanie: czy w Deus Ex: Human Revolution znajdą się etapy w których będziemy prowadzić pojazdy? Oto co powiedział:

W skrócie – mieli to na uwadze ale pomysł przepadł na etapie opracowywania koncepcji gry. Prowadzenie pojazdów nie wpisywało się w ducha gry Deus Ex'owej. Tym razem zwyciężył zdrowy rozsądek nad pogonią za modą.

Zapytaj JJB – Praxis Points a rozwój ulepszeń
autor: Nexus
data: 21.12.2010
Jonathan Jacques-Belletête odpowiedział na kolejne pytanie, tym razem dotyczące rozwoju postaci gracza. Otóż instalując Adamowi nowe mechaniczne ulepszenie będziemy musieli poświęcić dwa Praxis Points (w wiernym tłumaczeniu Punkty Praktyki). Chcąc ulepszyć owe ulepszenie, za każdy kolejny poziom na drzewku rozwoju poświecimy jeden punkt PP.

Od siebie dodam, że ta odpowiedź rodzi kolejne pytanie. Czy to oznacza że nie będzie zapowiadanych klinik w których będziemy kupować i instalować nowe ulepszenia? Odpowiedź Jonathana nadal nie wyklucza takiego rozwiązania, a konieczność posiadania dwóch wolnych Praxis Points może być dodatkowym wymogiem.

Deus Ex HR a sprawa polska
autor: Nexus
data: 22.12.2010
W internetowym sklepie Cenegi – polskiego wydawcy Deus Ex: Human Revolution pojawiła się oferta zamówień przedpremierowych. Zgodnie z przewidywaniami również do Polski oprócz zwykłego wydania, trafi również rozszerzone wydanie kolekcjonerskie. Jest jednak pewien problem. Z niewiadomych przyczyn nie ma wydania kolekcjonerskiego na komputery PC. Albo jest to niedopatrzenie albo dziwna polityka Cenegi. Gdy się czegoś dowiem w tej sprawie, to niezwłocznie poinformuję, a tymczasem poniżej podaję ceny dostępnych wydań:

Zwykłe wydanie:
– PC – 119.99 zł
– PS3 – 209.99 zł
– XBOX360 – 209.99 zł

Augmented Edition:
– PS3 – 279.99 zł

– XBOX360 – 279.99 zł

Według serwisu gry-online.pl gra będzie miała polską wersję językową w postaci napisów. Szczegółów brak.

Na koniec informacja z innej beczki – Wildstorm podzielił się okładką do drugiej części komiksu Deus Ex, który trafi do amerykańskich sklepów 16 marca. Okładka do obejrzenia pod tym adresem. Komiks wypatrzył Gambit – dzięki za info

Zapytaj JJB – w końcu coś konkretnego!
autor: Nexus
data: 23.12.2010
Jak co drugi dzień tak i tym razem do internetu trafił kolejny filmik z serii „Zapytaj JJB". Tym razem dyrektor artystyczny z Eidos Montreal mówi o tym jakie nakrycia głowy są modne w tegorocznym sezonie zimowym. Nie znającym języka angielskiego chyba nie trzeba niczego tłumaczyć ani streszczać. Wszystko co trzeba widać poniżej.

No może wspomnę o tym że trendi jest kolor niebieski (ang. blue) oraz różowy (ang. pink), ale przede wszystkim biały (patrz wyżej).

Zapytaj JJB – ekrany wczytywania?
autor: Nexus
data: 24.12.2010
Jak co drugi dzień.. eee.. tym razy mamy wyjątek od reguły z powodu przerwy świątecznej. Jonathan został zapytany o występujące w każdej grze ekrany wczytywania. Pytanie jest raczej tendencyjne. Nowe mapy będą się doładowywać w standardowych sytuacjach – w przypadku użycia niektórych drzwi czy w czasie jazdy windą. Levele (a zwłaszcza miasta) będą jednak wyjątkowo duże i loadscreeny nie będą nękać nas zbyt często.

Newsy PSDX: 2011

Zapytaj JJB – czyli jak duma rozpiera pierś Jonathana i jego kolegów
autor: Nexus
data: 4.01.2011
Po świątecznej przerwie powrócił Jonathan wraz z nowym pytaniem i odpowiedzią na nie. Myślę że tytuł newsa doskonale opisuje treść filmu.

Zapytaj JJB – będą klawisze do wychylania się?
autor: Nexus
data: 8.01.2011
Mowa o tzw. lean keys które mogłyby być dostępne chociażby na PC, gdzie klawiszy na klawiaturze nie brakuje. A więc czy będą? Nie nie będzie. Dlaczego? Bo tak. Cover system jest super i wszyscy będą go używać..

Deus Ex: Bunt Ludzkości
autor: Nexus

data: 18.01.2011
Polski wydawca Deus Ex: Human Revolution, którego nazwy nie wymienię bo na to nie zasługuje wydał dziś notkę prasową z wiadomością iż w/w gra zostanie wydana w naszym pięknym kraju zlokalizowana w sposób kinowy, a więc z polskimi napisami i angielskimi oryginalnymi głosami (zgodnie z wynikami naszej sondy choć opcja o której mowa dalej również miała wielu zwolenników). Nie ma jednak ani słowa o możliwości wyboru tekstów w języku angielskim więc władający językiem Szekspira zapewne będą skazani na polskie łamańce.

Po raz kolejny potwierdziła się też informacja iż polscy gracze PC nie dostaną limitowanego wydania z dodatkowymi DLC, bonusowym DVD, artbookiem oraz innymi atrakcjami. Z tego miejsca dziękuję polskiemu wydawcy za wypięcie się na graczy korzystających z platformy z której wywodzi się seria Deus Ex. Takie postępowanie z pewnością przysporzy wam wielu oddanych klientów.

Artykuł w PC Gamer
autor: Nexus
data: 20.01.2011
W najnowszym brytyjskim numerze czasopisma PC Gamer znalazła się zapowiedź Deus Ex: Human Revolution.

Jest tam dużo słów o grywalności i swobodzie oraz o czasie rozgrywki. W zasadzie nic nowego. Jest jednak parę ciekawych wyjaśnień związanych z mechanicznymi ulepszeniami Adama Jensena:

- W początkowym zamierzeniu nowe ulepszenia mieliśmy kupować i instalować w klinikach. Później za pomocą Punktów Doświadczenia mieliśmy je rozwijać. Zrezygnowano z tego pomysłu. Podczas testów okazało się, że gracze wracając z misji do miasta zapominali odwiedzić klinikę i zainstalować nowe augi. Obecnie po zebraniu odpowiedniej liczby Punktów Doświadczenia gracz dostanie Punkty Praktyki, które użyje zarówno do instalacji nowych ulepszeń jak i rozwinięcia już zainstalowanych. Jest to potwierdzenie słów Jonathana Jacques-Belletete, który poruszał ten temat w jednym ze swoich „Ask JBB".
- Kliniki nie zostały wykasowane. Będziemy mogli w nich kupić m.in. przedmioty uzupełniające energię wykorzystywaną podczas używania mechanicznych ulepszeń. Będzie można też nabyć tzw „Praxis software" którym również ulepszymy augi.
- Na początku mamy dwie komórki energii. Tylko jedna komórka będzie się z czasem odnawiać. Resztę będzie trzeba odnowić za pomocą bliżej nieokreślonych przedmiotów jednorazowego użytku.

Cały artykuł wraz z nowymi grafikami znajduje się w tym miejscu.

Okładka komiksu nr. 3
autor: Nexus
data: 21.01.2011
Jeszcze nie wyszła pierwsza część komiksu osadzonego w rzeczywistości Deus Ex: Human Revolution, a WildStorm opublikował okładkę trzeciego zeszytu, który ukaże się 20 kwietnia bieżącego roku.

Przypominam, że pierwszy zeszyt trafi na amerykańskie półki 9 lutego.

Listonoszem informacji był **Gambit** . Dzięki za cynk!

Coś się ruszyło
autor: Nexus
data: 3.02.2011
David Anfossi w Paryżu, François Lapikas w Hamburgu, Jonathan Jacques-Belletête w San Francisco i LA oraz Mary DeMarle w Londynie od 24 stycznia prezentują reporterom czasopism i portalów internetowych grywalnego Deus Ex: Human Revolution. Prezentują to nawet mało powiedziane, bo dziennikarze mogą sami pograć w nowy produkt Eidos Montreal. Na dniach powinniśmy zbierać żniwo z tych spotkań. Niektóre czasopisma już zapowiedziały artykuły w przyszłych numerach, a nawet filmowe zapowiedzi. Póki co musimy się zadowolić wywiadem z Mary DeMarle na EuroGamer.net. Nowych grafik brak :[No może jest jeden.. Popatrzcie jak inni grają. Marketingowa kampania Eidos Montreal jest nadzwyczaj dziwaczna.

UPDATE 03-02-2011 10:52:19
Jutro masa zapowiedzi oraz nowy trailer o 17:00.

Nowy trailer DX:HR
autor: Nexus
data: 4.02.2011
Mała pomyłka. Machina ruszyła dnia dzisiejszego

A oto lista zapowiedzi:

- rockpapershotgun.com 1
- rockpapershotgun.com 2
- eurogamer.net
- gamespot.com
- pcgamer.com
- destructoid.com
- computerandvideogames.com
- kotaku.com
- xbox360achievements.org
- 1up.com

UPDATE 03-02-2011 18:58:34
W galerii 5 nowych screenshotów.

UPDATE 10-02-2011 18:59:50
Wywiady w formie video:

- golem.de
- gamerspawn.tv
- gamespot.com

10 lat Polskiej Strony Deus Ex
autor: Nexus
data: 10.02.2011
Czas to pojęcie względne więc ten news jest w zasadzie o niczym. Jeśli jednak ktoś szuka okazji do świętowania to właśnie daję ku temu powód – dziś Polska Strona Deus Ex kończy 10 lat. Dodam, że obecnie jesteśmy najdłużej, nieprzerwanie działającym serwisem poświęconym grze Deus Ex na świecie. Starsze są tylko PlanetDeusEx oraz DeusEx-Machina.com, ale obie mimo że są online, to od lat tkwią w letargu. Tym mało optymistycznym akcentem zapraszam do libacji, nawet jeśli to środek

tygodnia. Dziesięciolecie PSDX nie zdarza się co rok jak oklepany sylwester czy imieniny.

Zwyczaj każe aby redakcja strony dała odwiedzającym witrynę coś do poczytania. I tu Was nie zaskoczę. Faktycznie, standardowo jak wszędzie mamy coś w zanadrzu. W menu po lewej znajdziecie Almanach DX częściowo opisujący uniwersum Deus Ex. Może kogoś zainteresuje.

Rozejść się, nie ma nic do oglądania, to tylko nowy screen..
autor: Nexus
data: 22.02.2011
Serwis **vg247** opublikował wywiad z Jean-Francois Dugasem, a wraz z nim nowego screena jak powyżej. Oprócz kilku ogólnych ciekawostek nie ma tam nic interesującego.

Przypominam że jutro ma premierę powieść Jamesa Swallowa pod tytułem *Deus Ex: Icarus Effect*. Póki co wychodzi tylko za granicą. O polskim wydaniu nic nie wiadomo, podobnie jak o Augmented Edition na PC.

Koniec embarga na zapowiedzi
autor: Nexus
data: 25.02.2011
Zgodnie z wcześniejszymi doniesieniami, dziś Eidos Montreal zniósł embargo na internetowe zapowiedzi Deus Ex: Human Revolution. Linki do nich znajdziecie w tym miejscu. Nowych screenów w zasadzie brak, ale w videowywiadach można dostrzec parę urywków gameplaya.

UPDATE 26-02-2011 18:51:27
Poniżej zamieszczam wyżej wspomniane fragmenty gameplay'a.

Human Revolution na GDC 2011
autor: Nexus
data: 4.03.2011
Na trwających właśnie Game Developers Conference w San Francisco twórcy Deus Ex: Human Revolution opowiadają o produkcji gry skupiając się na jej technologicznych aspektach. Dzięki uprzejmości użytkownika **Tecman** z oficjalnego forum Eidos, dysponujemy nagraniem które było transmitowane minionej nocy. Oto i one:

Jeśli kogoś interesują slajdy w lepszej jakości to można je znaleźć w tym miejscu. Dzięki **Tecman**

UPDATE 06-03-2011 20:14:55
Autodesk udostępnił własne nagranie w lepszej jakości i możecie je obejrzeć na kanale PSDX.

Data premiery Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 8.03.2011
O dość niecodziennej porze bo o godzinie 2 w nocy czasu montrealskiego, 7 rano czasu londyńskiego i 8 rano czasu warszawskiego niektóre serwisy ogłosiły datę premiery Deus Ex: Human Revolution. Nie ma jeszcze oficjalnego potwierdzenia nie mniej póki co kalendarz przedstawia się następująco:

- 23 sierpnia 2011 – USA
- 25 sierpnia 2011 – Australia
- 26 sierpnia 2011 – UK i reszta Europy

Przy okazji do sieci trafiły trzy nowe screeny, które prezentują się nad wyraz ciekawie. Oto i one w naszej galerii.

UPDATE 08-03-2011 16:34:15
Stephane D'Astous, który jest dyrektorem generalnym Eidos Montreal na swoim twitterze nie pozostawia złudzeń (podobnie jak inni przedstawiciele studia). Mamy oficjalne daty wydania Deus Ex: Human Revolution.

UPDATE 09-03-2011 20:10:42
Jeszcze jeden screen.

DX:HR na PAX East 2011 – będzie demo.. albo i nie
autor: Nexus
data: 13.03.2011
Od piątku trwają targi elektronicznej rozrywki Penny Arcade Expo w Bostonie. Dziś o 18:30 naszego czasu został zaprezentowany trzydziestominutowy gameplay. Najprawdopodobniej została pokazana pierwsza misja Adama po jego rekonwalescencji. Mogliśmy o niej poczytać parę tygodni temu więc w tym temacie nie ma nic nowego.

Wiadomością dnia jest to, że najprawdopodobniej jeszcze przed premierą Deus Ex: Human Revolution gracze dostaną jego grywalne demo. Będzie ono dystrybuowane przez Steam, PlayStation Network oraz Xbox Live. Data wypuszczenia nie jest jeszcze znana. Być może zostanie ogłoszona podczas E3 między 7 i 9 czerwca.

UPDATE 13-03-2011 15:05:17
Raport z PAX okazał się fałszywy. Kyle Stallock z Eidos Montreal zdementował informację – o demie w ogóle nie było mowy. Oczywiście demo nadal jest możliwe ale póki co nie ma oficjalnego stanowiska w tej spawie.

Materiały z PAX
autor: Nexus
data: 15.03.2011
Do sieci trafiło bardzo krótkie (w porównaniu do ponad 20 minutowej całości) nagranie prezentowanego gameplaya o którym była mowa w poprzednim newsie

oraz cała sesja Q&A

PSDX szuka newsmana..
autor: Nexus
data: 17.03.2011
Polska Strona Deus Ex szuka newsmana oraz redaktora w jednym. Osoba taka będzie odpowiedzialna za rozwój działu Deus Ex: Human Revolution, ale przede wszystkim za pisanie newsów związanych ze wspomnianą grą. Wymóg jest jeden i raczej oczywisty – trzeba mieć pojęcie co się dzieje wokół nadchodzącego prequela i wiedzieć gdzie szukać najnowszych informacji.

Strona ma charakter fanowski i niekomercyjny więc nagrodą za wykonaną pracę jest jedynie własna satysfakcja. Jeśli ktoś ma ochotę pobawić się w redaktora, to proszę o wysłanie zgłoszenia na mój email. Forma zgłoszenia jest dowolna

Reklama Sarif Industries
autor: Subterranean
data: 13.04.2011
Chaotycznej kampanii marketingowej ciąg dalszy. Tym razem w sieci pojawiła się „nibyreklama" Sarif Industries. Jak wam się podoba?

Nowy gameplay i 9 screenów z DX:HR
autor: Nexus
data: 20.03.2011
Jak już pewnie wszyscy wiedzą, wczoraj o 16 do sieci trafił nowy gameplay z baaardzo małym fragmentem pierwszej misji po rekonwalescencji Adama. Jeśli do tej pory ktoś go jeszcze nie widział to niech poszuka.. gdziekolwiek.

Tymczasem odsyłam do galerii screenów z DX:HR na PSDX. Wisi tam 9 nowych/starych screenów, które w internecie można było znaleźć od trzech miesięcy ale nikomu na świecie nie chciało się ich poszukać.

Nowa ankieta
autor: Nexus
data: 24.03.2011
Czas na podsumowanie dotychczasowej ankiety. Jak widać zaproponowane gadżety cieszą się całkiem sporym zainteresowaniem.

- **Zwykłym** – 36% [86 Głosów]
- **Augmented Editon** – 64% [154 Głosów]

Za wszystkie głosy dziękuję i zapraszam do kolejnej ankiety. Seria Deus Ex posiada PCtowe korzenie ale nadchodzący prequel zagości aż na trzech platformach PC, XBOX360 i PS3. Pytanie – którą z nich preferujecie do gry w Deus Ex: Human Revolution?

Skoro jesteśmy przy platformach to portal ShackNews doniósł, iż wersja na PC jest tworzona przez zewnętrzne studio Nixxes Software BV. Firma ta ma duże doświadczenie w portach na inne platformy. Wcześniej przeniosła na PC takie gry jak: Legacy of Kain: Soulreaver 2, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Legacy of Kain: Defiance, Project: Snowblind, Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary, Tomb Raider: Underworld, a ostatnio Kane & Lynch 2: Dog Days oraz Lara Croft and the Guardian of Light.

Trailer DX:HR – Freedom of Choice
autor: Nexus
data: 25.03.2011
Zupełnie nowy, zupełnie niezapowiedziany i wyłączny dla 1up.com (przynajmniej przez pierwszych parę godzin)

Taki tam wywiad z JJB
autor: Nexus
data: 2.04.2011
JJB w wywiadzie dla gamerant.com ujawnił parę ciekawych informacji o nadchodzącym Deus Ex: Human Revolution:

- Wygląd Adama wbrew wcześniejszym planom nie będzie się zmieniał wraz z instalacją kolejnych modyfikacji, a to dlatego że wszystkie ulepszenia dostanie od razu podczas

pierwszej operacji. Wraz z akomodacją organizmu (systemowo rozwiązana poprzez Punkty Doświadczenia / Punkty Praktyki) Adam zyska nowe możliwości. I pomyśleć że jeszcze nie tak dawno wprowadzenie w grze cover systemu i widoku TPP było tłumaczone chęcią pokazania graczowi jak jego bohater się zmienia..

- DLC – oczywiście będą. Nie wyklucza się drobnicy w postaci dodatkowego uzbrojenia (te jak wiadomo już na starcie dostaniemy w Augmented Edition). Poza tym dostaniemy dodatkowe misje. Te mogą rozgrywać się przed akcją gry (prequel prequela) lub toczyć się w czasie gry (poboczne misje). Wyklucza się DLC kontynuujące wątek główny po zakończeniu rozgrywki.

Cały wywiad do przeczytania tu.

Jean-Francois Dugas w wywiadzie dla XBOX360Achivments
autor: Subterranean
data: 7.04.2011
Kolejny wywiad i znowu niewiele konkretów. Dugas zachwala sposób odkrywania fabuły, który wzorem poprzednich części mimo ostatecznej liniowości daje ciągłe wrażenie otwarcia i unikalności historii. Poza tym, po raz kolejny wbija nam do głowy daty premiery gry.
Coś nowego jednak się pojawiło, w gruncie rzeczy to kosmetyka, ale znamy już teraz nazwy poziomów trudności gry. Można je chyba uznać za oficjalne, choć patrząc na perturbacje jakie przechodził ten element, nie uznawałbym tych nazw za ostateczne.
Poziomy trudności to :

- Tell me a story – skierowany do casuali i graczy, którzy chcą jedynie poznać fabułę
- Give me a challenge- tryb normalny, dla każdego
- Give me Deus Ex – tryb dla tych, którzy chą poczuć trochę więcej realizmu i dla znawców serii.

Pełen wywiad znajdziecie tutaj .

Podświetlanie opcjonalne
autor: Nexus
data: 19.04.2011
Twórcy Deus Ex: Human Revolution ugięli się i obecny w grze system rozszerzonej rzeczywistości uczynili w pewnym stopniu jako opcjonalny. Wszystko to po fali niezadowolenia ze strony graczy, którzy krytykowali wszechobecne podświetlanie przedmiotów możliwych do interakcji.
Podświetlanie będzie można wyłączyć ale interaktywne dymki nadal będą obecne. Na szczęście pojawią się dopiero wtedy gdy staniemy bezpośrednio przy danym obiekcie (tak jak w pierwszym DX).

W zasadzie wszelkie moje opisy są zbędne. Oceńcie sami jak to wygląda.

PS: Jak pewnie niektórzy zauważą, dostaliśmy również możliwość wyłączenia wskazania lokalizacji celu misji.
PS2: Jest też parę słow o poziomach trudności.

Augmented Edition to nie wszystko – będzie kolekcjonerka
autor: Nexus
data: 20.04.2011
Dziś Eidos Montreal ujawnił jeszcze jedno wydanie nadchodzącego Deus Ex: Human Revolution. Oprócz zwykłego wydania oraz Augmented Ediotion, gracze będą mieli do wyboru również wersję kolekcjonerską. Co ciekawe będzie ona dostępna jedynie w wybranych krajach europejskich, w

Australii oraz Nowej Zelandii. O dostępności tego kompletu w Polsce jak zwykle nic nie wiadomo.

Cóż właściwie dostaniemy w wydaniu kolekcjonerskim? Otóż niewiele więcej niż z Augmented Edition. Do kolekcji została dorzucona figurka Adama, a że Adam wysoko się ceni to za niego dopłacimy 20 euro. Dla przypomnienia sugerowane ceny poszczególnych wydań przedstawiają się następująco (w nawiasach podano ceny wydań dostępnych w Polsce):

Zwykłe wydanie:
- PC – 49,99 € (119,99)
- XBOX360 / PS3 – 69,99 € (199,99 zł)

Augmented Edition:
- PC – 59,99 €
- XBOX360 / PS3 – 79,99 € (259,99 zł)

Collector's Edition
- PC – 79,99 €
- XBOX360 / PS3 – 99,99 €

Na koniec okolicznościowe wideo:

PSDX – sprawy organizacyjne
autor: Nexus
data: 21.04.2011
Z przykrością muszę zawiadomić iż została wyłączona możliwość pisania komentarzy przez gości. W ostatnim czasie nasz podwójny system antyspamowy nie daje rady.

Przepraszam osoby które już założyły konto na PSDX, za zawracanie głowy sprawami które ich nie dotyczą Przy okazji przypominam że konto na PSDX nie jest tożsame z kontem na forum. Na stronie i forum istnieją dwie oddzielne bazy użytkowników.

UPDATE 20:31:18 21-04-2011
Dziwnym zbiegiem okoliczności, właśnie dziś zanotowaliśmy tysięczny komentarz umieszczony na PSDX. Możliwość komentowania newsów i niektórych artykułów została wprowadzona 12 lutego 2010 r.

Tym razem coś o dźwięku
autor: Subterranean
data: 22.04.2011
Michael McCann podzielił się z czytelnikami Playstation.Blog swoim przemyśleniami na temat ścieżki dźwiękowej z nowego Deus Exa i wymienił twórców, którzy inspirowali go przy jej tworzeniu. Oto najważniejsze inspiracje : Dead Can Dance, Eliot Goldenthal, Vangelis, Kronos Quartet, Tangerine Dream, Cliff Martinez, Brian Eno, Ben Lukas Boysen (HECQ), Peter Gabriel, Philip Glass, Autechre. Całkiem zacna lista prawda? McCann wspomina też o tym, że kluczowe dla soundtracku Human Revolution będa kontrasty pomiędzy czysto ludzkim, akustycznym brzmieniem, a silnymi syntetycznymi dźwiękami przyszłości.

Co bardzo cieszy, w Human Revolution podobnie jak w jego poprzednikach (następcach?) usłyszymy nie tylko właściwy grze OST, lecz także muzykę z barów, czy ulicznych grajków.

Wypowiedź McCanna znajdziecie po tym linkiem.

Augmented Edition w Polsce nie po polsku
autor: Nexus
data: 27.04.2011
Rzecz jest na pierwszy rzut oka dziwna, ale po połączeniu z pewnym faktem dość oczywista. Jak się okazuje polskie wydanie Augmented Edition nadchodzącego Deus Ex: Human Revolution będzie miało angielską wersję językową. Jak wiadomo, standardowe wydanie będzie posiadało spolszczenie kinowe. Zdziwieni? Jeśli tak to warto zwrócić uwagę na to iż Augmented Edition posiada dodatkowe DLC których w wersji podstawowej nie uświadczymy.

Morał jest taki że polska AE tak do końca polska nie będzie. Można wręcz dojść do wniosku że polska Augmented Editon będzie zwykłym importem z zagranicy – na szczęście z polską ceną Zaznaczam że jest to mój domysł.

Dziękuję użytkownikowi Econochrist za zwrócenie uwagi na ten fakt. Faktycznie jest godny uwagi.

Koniec embarga!
autor: Subterranean
data: 27.04.2011
Dzisiaj kończy się okres embarga na wiadomości dotyczące Deus EX : Human Revolution. Od teraz każdy może publikować nowe informacje, pojawią się w końcu nowe fragmenty gameplayu i screeny. Co więcej internetowe skowronki ćwierkają o tym, że mniej więcej za dwa tygodnie w sieci pojawią się relacje z gejmpleju pokrywającego około 10 pierwszych godzin gry (czyli, w gruncie rzeczy 1/4, bądź jedną 1/3 rozgrywki). Nim pozbieramy ten cały bałagan i podamy więcej konkretów – linki do pierwszych nowych artykułów.
1. Gamer.NL
2. JVN.com
3. 4players.de
Co już można powiedzieć? Czytajcie dalej!

Dzisiaj kończy się okres embarga na wiadomości dotyczące Deus EX : Human Revolution. Od teraz każdy może publikować nowe informacje, pojawią się w końcu nowe fragmenty gameplayu i screeny. Co więcej internetowe skowronki ćwierkają o tym, że mniej więcej za dwa tygodnie w sieci pojawią się relacje z gejmpleju pokrywającego około 10 pierwszych godzin gry (czyli, w gruncie rzeczy 1/4, bądź jedną 1/3 rozgrywki). Nim pozbieramy ten cały bałagan i podamy więcej konkretów – linki do pierwszych nowych artykułów.
1. Gamer.NL
2. JVN.com
3. 4players.de
Z przykrością stwierdzam ze nie znam dośc dobrze żadnego z tych europejskich jezków, ale mam parę informacji:
1. Powracają Tranq Darts, które na dodatek po wystrzeleniu będą we władniu fizyki gry!
2. Pojawi się nowy rodzaj strzałek, swoiste pluskwy, które możemy przyczepić do wroga, by zobaczyć go na radarze.
3. Wersja PC gry zaczęła swój żywot niecały rok temu. Wtedy rozpoczęto w ogóle jej pisanie.
Więcej informacji już niedługo

Augmented Edition w końcu na PC
autor: Nexus
data: 28.04.2011
W internetowym sklepie Cenegi w końcu pojawiła się oferta przedsprzedaży Deus Ex: Human Revolution w wydaniu Augmented Editon na komputery osobiste. Cena jest przyzwoita i została ustalona na poziomie 179,99 zł. Podobnie jak na konsole, gra w Augmented Edition jest w pełnej angielskiej wersji językowej.

Nowy gameplay? Bardzo proszę
autor: Subterranean
data: 28.04.2011
W filmie tak naprawdę niezbyt wiele pokazano. Ni to gejmplej, ni trajler, taka zajawka. W pewnym momencie pojawia się nowa augmentacja, dzięki której pociski przez nas wystrzelone same odnajdą wroga.

SDK? Nie tym razem.. ale są nowe grafiki
autor: Nexus
data: 29.04.2011
Jonathan Jacques-Belletete w wywiadzie dla Starategy Informer pozbawił nas złudzeń i potwierdził to co słyszymy niemal od początku produkcji Deus Ex Human Revolution.

SI: Co ze wspieraniem twórców modów na PC? Powiedziałeś, że chcesz aby gra była pełnowartościowym tytułem PC, a nie tylko portem…

JBB: W obecnej chwili nie ma takich planów. Nie pracujemy nad żadnymi narzędziami – nie w tej chwili, ale to nie oznacza że je wykreśliliśmy… możemy nad czymś popracować w przyszłości. Nie twierdzę że tak się stanie, po prostu mówię że obecnie nie mamy na to czasu, ale jest to coś co mamy na uwadze i nie wiemy co może wydarzyć się w przyszłosci.

UPDATE 21:12:00 28-04-2011
Wraz z zapowiedziami pojawiły się nowe grafiki:
- 5 screenów
- 5 artworków

Wszystkie one dostępne w naszych galeriach.

Oficjalne wymagania sprzętowe dla PC
autor: Nexus
data: 3.05.2011
Eidos Montreal ujawnił wymagania sprzętowe dla nadchodzącego Deus Ex: Human Revolution:

• Deus Ex: Human Revolution Recommended PC Specs:
o OS: Windows 7
o PROCESSOR: AMD Phenom II X4 or Intel Core 2 Quad or better
o RAM: 2 GB
o GRAPHICS: AMD Radeon HD 5850
o REQUIRED DISC SPACE: 8.5 GB

• Deus Ex: Human Revolution Minimum PC Specs:

o OS: Windows XP, Windows Vista or Windows 7 with DirectX 9.0c
o PROCESSOR: 2 GHz dual core
o RAM: 1 GB RAM (Windows XP) / 2 GB (Windows Vista and Windows 7)
o GRAPHICS: NVIDIA GeForce 8000 series or ATI Radeon HD 2000 series or better
o REQUIRED DISC SPACE: 8.5 GB

Przy okazji dostaliśmy trzy nowe screeny z wersji na PC. Obrazki do obejrzenia w naszej galerii.

UPDATE 20:00:57 03-05-2011
Zapraszam do glosowania w nowej ankiecie. Spójrzmy prawdzie w oczy, czy też raczej pod obudowy naszych blaszaków i odpowiedzmy sobie na odwieczne pytanie – czy pójdzie?

PC jednak dowartościowany?
autor: Subterranean
data: 4.05.2011
Pod tym linkiem oprócz znanych nam już wymagań, pojawia się kilka informacji na temat rzeczy dostępnych jedynie dla posiadaczy komputerów. Mniej więcej brzmi to tak :

Ponieważ Deus Ex to przede wszystkim seria pc-towa, jej twórcy chcieli stworzyć grę, która na komputerach będzie działać jak zaprojektowana na te właśnie maszyny. Starają się nie robić zwykłej konwersji, gracze pc-towi dostaną dużo więcej możliwości i opcji, gra będzie kompatybilna w pełni z klawiaturą, będzie można przypisać pod „cyferki" różne przedmioty. Pojawi się też, tak jak w poprzednich częściach, możliwość wpisywania kodów z klawiatury numerycznej.

W czwartek ma pojawić się video dla pc-towej wersji gry, na którym zobaczymy te cudowne usprawnienia

UPDATE 20:20:17 04-05-2011

Dwa nowe screeny !
SCREEN 1
SCREEN 2

Jak wam się to podoba ?

PC Week ciąg dalszy nastąpił
autor: Subterranean
data: 5.05.2011
Nasza święta trójca twórców Human Revolution w filmie powyżej prezentuje jak gra się na pc. Obsługa myszki, przeciąganie przedmiotów, zmieniona kontrola w minigrze w hackowanie. Nic specjalnego, choć nie przeszkadza to w ogólnej radości – przynajmniej kreatorom nowego DX Co do graficznych poprawek względem konsol – panowie rozpuszczają plotki jakoby współpracowali z AMD w sprawie stworzenia jakichś tajemniczych efektów specjalnych – kto wie?

UPDATE 17.44 05-05-2011

Magicznym efektem współpracy EM i AMD jest opcja uruchomienia Human Revolution na kilku monitorach połączonych w jeden – czyli poraz kolejny, coś o czym wiedzieliśmy już od dawna,

sprzedaje się jako rewelację Tutaj (jak też poniżej z polskimi napisami – przyp. nexus) film dla ciekawskich

Zostań Hackerem Z DX: HR!
autor: Subterranean
data: 10.05.2011
Każda szanująca się wysokobudżetowa produkcja w dzisiejszych czasach musi posiadać jakąś minigrę – najczęściej otwieranie zamka lub penetrację komputerowej sieci. W Deus Ex hackowanie było zawsze istotnym elementem, jednak w trzeciej części miast po prostu wchodzić do systemu – będziemy sami musieli przebić się przez niego w celu pozyskania interesujących nas informacji. Minigra przedstawiona powyżej przypomina mi nieco hackowanie z papierowego CP2020, a to bardzo duży komplement. Ogólnie wygląda to interesująco i mam nadzieję, że nie będzie tak monotonne jak choćby minigry z Mass Effect 2. Miło dowiedzieć się, że będziemy mogli zdobyć własne wirusy, które pomogą nam potem w naszych włamaniach… Autorzy zapewniają, ze pomimo istotnego wpływu augumentacji na całą zabawę, nawet mistrzowie cyfrowego sabotażu, będą cały czas stawiani przed sporymi wyzwaniami.

Film wytropił użytkownik Forget67 za co należą mu się serdeczne podziękowania !

10 rzeczy, które poczujesz grając w Human Revolution
autor: Subterranean
data: 12.05.2011
Kolejny news i kolejny raz nieoceniona okazała się pomoc użytkownika Forget67.

Rock Paper Shotgun opublikowało swoje wrażenia z pierwszych dziesięciu godzin gry w DX: HR. Wrażenia: mieszane, ale przeważa optymistyczna nuta. Chętnych zapraszam do lektury całego artykułu, a w rozszerzeniu newsa, mały skrót

1. Gra jest fantastyczna.

Jest klimat. Jest świetny dizajn świata. Jest grywalność. Jest co robić – chce się grać.

2. HR nie wnosi nic nowego do gejmpleju w stylu Deus Ex – nic ponad pomysły z poprzednich części się nie pojawi.

Jest możliwość wyboru – ale ani mniejsza, ani większa niż poprzednio. Są wszczepy, ale to nic nowego. Gra zbytnio nie zaskakuje pod względem rozgrywki.

3. Detroit jest ogromne. I czuje się w nim wolny.

Mimo, że to przejściowe uczucie- to na początku czujemy powiew wolności podobny do map z pierwszego DX. Jest co pozwiedzać i co porobić.

4. Bez zaskoczenia.

Po 10 godzinach gry mimo wszystko czegoś brakuje HR by mówić o nim jako o pełnoprawnym spadkobiercy DX. Brak tu humoru, tej specyficznej dziwności, MiBów, Greaseli, tajemniczych wydarzeń, szaraków itd.

5.Postacie są dobrze napisane, historia trzyma się kupy.

Fabuła zapowiada się obiecująco, trzyma gracza blisko postaci i tak dalej. Ogólnie, dobry scenariusz.

6.Koszmarne cutscenki

W grze pojawia się sporo nieinteraktywnych prerenderowanych wstawek, które są koszmarnej jakości i odbierają nam wolność wyboru. Nie będziemy mieli żadnego wpływu na kluczowe dla fabuły wydarzenia.

7.Augumentacje są super.

Usprawnienia w DX:Hr są świetne, naprawdę się przydają i są jednym z jego najlepszych elementów. Zarówno rozwój postaci jak i wykorzystania umiejętności są świetnie zrobione.

8.Wielka strzałka u góry

Każdy cel misji, przedmiot ważny dla fabuły itd wskazuje nam radar i wielka strzałka naprowadzająca na cel. Można to wyłączyć – ale twórcy nie ułatwią nam wtedy zadania, nie dają bowiem informacji jak znaleźć dany przedmiot czy osobę, będziemy chodzić po omacku i klikać we wszystko. Gra została napisana pod te „ułatwiacze".

9. Grając masz poczucie bycia twardzielem.

Augumentacje, broń, różne możliwości walki i eksploracji – wszystko to razem daje nam poczucie bycia kimś naprawdę niesamowitym.

10. Istnieją postacie, których się nie da ogłuszyć/uśpić itd.

Niestety, mimo że gra daje możliwość wyboru nie przejdziemy jej tylko po cichu, czy bez zabicia ani jednego wroga. Bossów nie da się usnąć w inny sposób jak walcząc z nimi na śmierć i życie. W dobie gier takich jak MGS 3 i 4 to spory cios dla rozgrywki.

Filmy, screeny.. nowe materiały z DX:HR
autor: Nexus
data: 13.05.2011
Oprócz masy zapowiedzi do sieci trafiły nowe filmy i screenshoty z Deus Ex: Human Revolution. Filmy (dwa ale w jednym pliku) obejrzycie powyżej, zaś screeny (10 sztuk) jak zwykle znajdują się w naszej galerii.

Eidos shackowane !
autor: Subterranean
data: 14.05.2011
Jak donosi forum DX, oraz user Mama, hackerzy włamali się do baz danych Eidos. Skradziono dane na temat użytkowników forum. Istnieją też podejrzenia o wyciek kodu źródłowego jednej z gier opracowywanych aktualnie przez Eidos. W rozszerzeniu newsa oficjalny komunikat.

Jak donosi forum DX, oraz user Mama, hackerzy włamali się do baz danych Eidos. Skradziono dane na temat użytkowników forum. Istnieją też podejrzenia o wyciek kodu źródłowego jednej z gier opracowywanych aktualnie przez Eidos. W rozszerzeniu newsa oficjalny komunikat.

Square Enix can confirm a group of hackers gained access to parts of our Eidosmontreal.com website as well as two of our product sites. We immediately took the sites offline to assess how this had happened and what had been accessed, then took further measures to increase the security of these and all of our websites, before allowing the sites to go live again.

Eidosmontreal.com does not hold any credit card information or code data, however there are resumes which are submitted to the website by people interested in jobs at the studio. Regrettably up to 350 of these resumes may have been accessed, and we are in the process of writing to each of the individuals who may have been affected to offer our sincere apologies for this situation. In addition, we have also discovered that up to 25,000 email addresses were obtained as a result of this breach. These email addresses are not linked to any additional personal information. They were site registration email addresses provided to us for users to receive product information updates.

No dissemination or misappropriation of any other personal information has been identified at this point.

We take the security of our websites extremely seriously and employ strict measures, which we test regularly, to guard against this sort of incident.

Wszyscy lubią DX:HR
autor: Nexus
data: 18.05.2011
Wszyscy lubią Deus Ex: Human Revolution, a przynajmniej powinni. W nowym ewencie Eidos Montreal za zebrane kliki w „Lubię To" na facebookowym profilu Deus Ex: Human Revolution, dostaniemy nowe materiały związane z grą. Do tej pory został odblokowany szkic oficera jednostki specjalnej BellTower oraz filmik z wypadu twórców gry na strzelnicę.

Deus Ex: Human Revolution taniej z MUVE i PSDX
autor: Nexus
data: 19.05.2011
Miło jest nam poinformować iż Polska Strona Deus Ex wspólnie ze sklepem internetowym Muve.pl przygotowaliśmy dla Was niespodziankę. W ramach promocji możecie nabyć podstawowe wydanie Deus Ex: Human Revolution na PC po niższej cenie. Wystarczy kliknąć na banner powyżej lub wejść do sklepu Muve.pl i w momencie finalizowania zamówienia skorzystać z kodu **DEUSEX-MUVEPL-2011** który uprawnia do 10zł rabatu. Promocja obowiązuje do dnia premiery gry.

Mechaniczne ulepszenia w Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 22.05.2011
Tydzień temu została ujawniona lista mechanicznych ulepszeń jakie będzie mógł sobie zainstalować Adam Jensen. Zainteresowanych zapraszam do artykułu na PSDX, w którym zostały opisane wspomniane modyfikacje.

Przy okazji zapraszam do galerii gdzie pojawiły się kolejne screenshoty.

Nowy trailer w drodze
autor: Nexus
data: 31.05.2011
Nie wiadomo kiedy ale będzie – nowy trailer Deus Ex: Human Revolution. Póki co dostaliśmy jedną klatkę widoczną powyżej (kliknij ją aby powiększyć).

Press demo w sieci
autor: Nexus
data: 31.05.2011
Ludzie z Eidos Montreal oraz ze Square Enix nie będą dobrze wspominać dzisiejszego dnia. Oto właśnie dziś do sieci trafiło demo Deus Ex: Human Revolution dające około 12 godzin rozgrywki, w które mogli grać reporterzy rozmaitych serwisów i czasopism. Demo powiązane jest z kontem Steam i póki co nie jest możliwe do uruchomienia, nie mniej crackerzy zapewne szybko sobie z tym poradzą. Plik z demem możecie pobrać.. gdzieś tam możecie. Kto szuka ten znajdzie, jednak **proszę o nie umieszczanie linków z demem na łamach PSDX oraz forum**.

Nowy Revenge Trailer już online
autor: Nexus
data: 1.06.2011
Oczekiwany trailer z okazji nadchodzących targów E3 pojawił się szybciej niżby ktokolwiek mógłby się spodziewać. Oto i on:

Nowy gameplay prosto z E3
autor: Nexus
data: 7.06.2011
Podziękowania dla froget67 za linka.

Podsumowanie E3
autor: Nexus
data: 12.06.2011
E3 2011 za nami więc czas na podsumowanie. Square Enix promował osiem gier:

- **FINAL FANTASY XIII-2** (PS3, Xbox 360)
- **Deus Ex: Human Revolution** (PS3, Xbox 360, PC, OnLive)
- **Hitman: Absolution** (PS3, Xbox 360, PC)
- **Tomb Raider** (PS3, Xbox 360, PC)
- **Dungeon Siege III** (PS3, Xbox 360, PC)
- **Heroes of Ruin** (Nintendo 3DS)
- **Dead Island** (PC, PS3, X360)
- **Wakfu** (PC Windows/Linux, Mac)

Deus Ex: Human Revolution był mocno eksponowany na plakatach ale mam wrażenie, że wielkiej ekscytacji nie wzbódził (doświadczenie wskazuje że show zwykle kradną nowo zapowiadane tytuły). Świadczy o tym chociażby liczba zebranych nominacji do The Best of E3 Awards:

1. **GamesRadar.com** Most Valuable Game Award
2. **PC Gamer** Most Valuable Game Award
3. **IGN** Best Action Game (wygrał Tomb Raider)
4. **IGN** Best Role-Playing Game (wygrał Mass Effect 3)
5. **IGN** Most Anticipated Game Award (wygrał Gears of War 3)

6. **Gameblog** Best of Show
7. **Gamespot** Most Anticipated Games of E3 2011
8. **Gamespy** Best of E3 2011
9. **VGChartz** Best of E3
10. **X Play** Best of E3

oraz moim zdaniem najcenniejsza – **Game Critics Awards** – Best Role Playing Game.

W rozwinięciu newsa parę innych szczegółów oraz masa filmów.
Na stoisku Deus Ex: Human Revolution można było sobie pograć w znaną nam misję polegającą na uwolnieniu zakładników. Nieopodal w gablotach stały figurki Play Arts Kai: Jensena, Baretta i Federovej, które jesienią będzie można nabyć w sklepach z zabawkami Ciekawostką może być wyeksponowana atrapa mechanicznego ulepszenia ręki w skali 1:1. Wszystko to do obejrzenia poniżej.

Przy okazji przeprowadzono szereg wywiadów z twórcami Deus Ex: Human Revolution. Jeden z ciekawszych to z pewnością ten przeprowadzony z Jean Francois Dugasem, głównie z powodu pokazanego w tle gameplaya w tajemniczej lokacji.

Jeszcze ciekawszy wywiad przeprowadził IGN, gdzie Jean Francois Dugas jest dodatkiem do nowego gameplaya z Szanghaju.

Inne wywiady które udało mi się namierzyć to JJB dla GamerLiveTV

Mary Demarle dla MahaloVideoGames

Ta sama Mary Demarle dla Gamespot

Kyle Stallock dla BadEnoughTV

Jeszcze raz Jean Francois Dugas, ale tym razem dla Machinimy

David Anfossi i Jean Francois Dugas dla swojego wydawcy Square Enix

Na koniec JJB trzy razy dla g4tv.com

I to by było na tyle.

Z powodu długości newsa, komentarze tym razem zostały wyłączone. Jeśli ktoś chce się podzielić swoimi wrażeniami to zapraszam na forum.

Szmery, bajery z DX:HR
autor: Nexus
data: 23.06.2011
QR MISSIONS
Wczoraj Square Enix oficjalnie rozpoczął kolejny event promocyjny. Niestety mogą w nim uczestniczyć tylko amerykanie, a precyzując – amerykanie posiadający iPhony. Jeśli nadal kogoś to interesuje to odsyłam do oficjalnego press release.

Niepełnoletni mogą
Amerykańsko-Kanadyjska organizacja cenzorska ESRB, znana z przyznawania znaczków wiekowych wydawanym grom przyznała kategorię dla Deus Ex: Human Revolution. Nasz nadchodzący prequel dostał M (Mature czyli od 17 lat w górę) za: krwistość (ach te takedowny), prochy (w jednym z dialogów mowa jest o marihuanie!), przemoc (wiadomo), poruszanie tematu seksu (dziwki, burdele itp), mocny język (fucki oraz shity) i alkohol (wódka, piwo i koktajle będą miały zbawienny wpływ na zdrowie Adasia). Szczegóły tu. Brytyjczycy byli bardziej wyrozumiali i już 15 latkowie będą mogli grać w DX:HR bez zgorszenia. Przy okazji dowiedzieliśmy się że gra będzie miała 60 minut cutscenek, zaś dodatki z Augmented Edition odpowiednio [minuty : sekundy]:

- Makig of – 44:30
- Trailer z E3 2010 – 5:05
- Trailer z GDC 2010 – 3:13
- Animowany storyboard 3:12
- Animowany komiks – 8:46

Achievementy
Ujawniono listę 24 z 49 achievementsów do zdobycia w grze.

Behind the scenes
Przez krótką chwilę w sieci wisiał film pod tytułem „How Eidos made the world of 2027 today". Szybko został usunięty o czym możecie przekonać się sami. Najwyraźniej falstart ale widocznie coś sie szykuje (tradycyjnie obstawiam piątek). UPDATE: film pojawi się 23 czerwca o 17:00 czasu londyńskiego (źródło).

Nowe screeny
Mają spartańska rozdzielczość ale niektóre z nich są bardzo klimatyczne i dostępne są w naszej galerii.

11 lat minęło jak jeden dzień
Tak poza tym to pierwszy Deus Ex kończy dziś 11 lat

Autografy, wywiady, wizyty w zakładach pracy..
autor: Nexus
data: 24.06.2011
Eeee.. chyba się trochę zapędziłem. Mam tylko dwa wywiady i nic więcej.

Pierwszy został przeprowadzony przez Gamespot.com z Sebastienem Bisch – gościem odpowiedzialnym za nieludzki marketing w Eidos Montreal

Drugi to danie dnia w postaci zapowiedzianego wczoraj „Behind 2027: The World of Deus Ex Human Revolution"

Behind 2027: Locations of Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 1.07.2011
Eidos Montreal opublikował kolejny film z serii Behind 2027. Tym razem głównym tematem są miasta w Deus Ex: Human Revolution.

UPDATE 21:21:30 30-06-2011 – DX:HR UKOŃCZONY!

Dyrektor artystyczny Jonathan Jacques-Belletête tym prostym wpisem na Twitterze ogłosił zakończenie prac nad Deus Ex Human Revolution. Przypominam że o DX3 pierwszy raz usłyszeliśmy w maju 2007 roku, zaś gra zostanie wydana za 53 dni.

Premiera Projektu 2027
autor: Nexus
data: 3.07.2011
Po dziewięciu latach produkcji w końcu jest. Właśnie dziś ma premierę ostatni z wielkich modów do Deus Ex. Projekt 2027 – bo o nim właśnie mowa – tworzony był przez jedną osobę. Jest to prequel Deus Ex. Wcielamy się w nim w najemnika/hakera który poszukuje informacji o bliżej nie określonym projekcie Titan. Historia podzielona jest na cztery akty. Każdy akt składa się z od 2 do 4 lokacji. Odwiedzamy m.in. odwzorowane ze zdjęć i planów Moskwę i Paryż.

Moda można ściągnąć z oficjalnej strony. Na koniec muszę wspomnieć o małym detalu. Na razie mod dostępny jest w rosyjskiej wersji językowej Angielska wersja planowana jest na 31 lipca 2011r.

Nowy gameplay z Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 6.07.2011
Serwis IGN.com opublikował nowy gameplay z Deus Ex: Human Revolution z komentarzem dyrektora projektu Jean-François Dugasem. Zaprezentowana jest siedziba Tai-Young Medical w Górnym Szanghaju.

Podziękowania dla Drake84pl za podrzucenie linka.

Square Enix na tropie wynowajców wycieku
autor: Nexus
data: 7.07.2011
W okresie majowym Square Enix udostępnił demo Deus Ex Human Revolution wybranym redaktorom czasopism i portali. Dystrybucja następowała poprzez specjalny portal na platformie Steam. Upoważnione osoby musiały podpisać klauzulę poufności. Mimo wszystko nieupoważnione osoby wykorzystując loginy przeznaczone dla włoskiego magazynu GMC, bez zgody zalogowały się do portalu i skopiowały grę. 31 maja beta-demo trafiła do sieci P2P.

Square Enix nie komentowało sprawy ale nie pozostawiło jej samej sobie. Zostało namierzonych 15 włoskich adresów IP. Valve odmówił udostępnienia szczegółowych informacji zasłaniając się ochroną danych osobowych. Dlatego też Square Enix założył w sprawę w sądzie i żąda ujawnienia danych powołując się na naruszenie praw autorskich. Straty zostały wycenione na ponad 5000 dolarów.

Behind 2027: Combat Approach in Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 8.07.2011
W sieci pojawił się kolejny film z serii Behind 2027. Tym razem dyrektor projektu Jean-François Dugas mówi o walce.

Nowy trailer, tym razem o konspiracji
autor: Nexus

data: 13.07.2011
Deus Ex: Human Revolution zbliża się wielkimi krokami. Czym bliżej premiery tym więcej trailerów i oto jeden z nich:

Tym razem newsa sponsorowała mamusia (ojciec jak zwykle zaspał).

Pół godziny z Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 14.07.2011
Serwis IGN opublikował półgodzinny gameplay z nadchodzącego Deus Ex: Human Revolution. Rozgrywka jest okraszona komentarzem dyrektora projektu którym jest Jean-François Dugas.

Behind 2027 – pora na skradanie się
autor: Nexus
data: 15.07.2011
Ostatnio filmów mamy zatrzęsienie, a oto kolejny z nich:

Purity First!
autor: Nexus
data: 22.07.2011
Z okazji rozpoczynającego się ewentu San Diego Comic-Con International (trwają od 21 do 24 lipca), Eidos Montreal wypuścił nowy trailer związany z Purity First – organizacji terrorystycznej z Deus Ex: Human Revolution sprzeciwiającej się mechanicznym ulepszeniom ludzi.

Trailera pierwszy wypatrzył ExDeu. Gratulujemy refleksu

Polskie wydanie DX:HR na starcie razem z DLC
autor: Nexus
data: 28.07.2011
Explosive Mission Pack w Polsce był do tej pory dostępny jedynie w wydaniu Augmented Edition oraz Kolekcjonerce. Tymczasem sklep internetowy MUVE.pl od dziś oferuje ten dodatek – polska nazwa **Wybuchowy Pakiet DLC** – również w podstawowym wydaniu i po starej cenie.
Przypominam, że niniejszy dodatek oferuje:

- Ekskluzywną misję Ratunek Tonga
- Wyrzutnię granatów
- Zdalnie detonowany ładunek wybuchowy
- Automatyczne urządzenie odblokowywujące

Przypominam też że polska premiera Deus Ex: Bunt Ludzkości już za niespełna miesiąc!

Kolejny devdiary i pierwsze recenzje
autor: Nexus
data: 30.07.2011
Zacznijmy od rutyny – w sieci pojawił się kolejny dziennik dewelopera na temat filarów gry. Tym razem mowa jest to rozmowach i hakingu.

27 lipca Square Enix oficjalnie ogłosił zakończenie prac nad Deus Ex: Human Revolution (choć co poniektórzy twórcy zakończyli swoją robotę miesiąc temu). Nie trzeba było długo czekać a już pojawiają się pierwsze recenzje.

PC Gamer który zawsze sprzyjał serii (ocena pierwszego DX – 94%, DX:IW – 83%, tytuł gry wszechczasów dla DX1), wystawił dla DX;HR ocenę na poziomie 94% określając go jako mroczne, ekstra w dechę i piękne odrodzenie przewspaniałej gry. Mimo to nie jest tak dobry jak oryginał z powodu mniejszego pola do improwizacji oraz mniejszej ilości otwartych przestrzeni co przeszkadza ale tylko na krótko.

Official PlayStation Magazine okazał się mniej łaskawy dając ocenę 8/10. Z recenzji możemy dowiedzieć się że to ciekawa hybryda skradanki, akcji, RPG i historii. Plasuje się gdzieś między COD, a Falloutem. Stworzony świat jest wciągający i daje satysfakcjonującą swobodę w działaniu. Jednocześnie redaktor wytyka powtarzającą się rutynę przy spotkaniach z NPC, frustrujące walki z bossami oraz długie ekrany wczytywania, które wybijają z rozgrywki.

AKTUALIZACJA 23:39:01 30-07-2011
Official XBOX Magazine ocenił Deus Ex: Human Revolution na 10/10. Szczegółów brak. Oby tym razem Square Enix (dawny Eidos) nie wplątał się w kolejną aferę recenzencką. Do trzech razy sztuka

Deus Ex Human Revolution Exclusive Adam's Quest Trailer
autor: Nexus
data: 3.08.2011
Tytuł newsa mówi wszystko. Dostaliśmy nowy trailer do Deus Ex: Human Revolution – dn obejrzenia poniżej.

Premiera New Vision
autor: Nexus
data: 9.08.2011
Rok 2011 to wielki rok dla fanów Deus Ex. Za dwa tygodnie wychodzi Deus Ex: Human Revolution – trzecia część serii Deus Ex. Nieco ponad miesiąc temu miał premierę (na razie w języku rosyjskim ale angielska wersja jest już w drodze) jeden z największych modów do pierwszego Deus Ex – Projekt 2027. Tymczasem dziś ma premierę kolejny mod, tworzony od czterech lat w pojedynkę przez DaveW – **New Vision**. Jest to modyfikacja podmieniająca tekstury w pierwszym Deus Ex na bardziej szczegółowe. Efekt pracy oraz link do moda znajdziecie w tym miejscu.

Deus Ex: Human Revolution – filmy, trailery.. dużo tego
autor: Nexus
data: 14.08.2011
Wczoraj mieliśmy duży wysyp filmów związanych z nadchodzącym dużymi krokami Deus Ex: Human Revolution. Nie przeciągając od razu przechodzę do rzeczy.

Tak więc dostaliśmy film dokumentalny o muzyce i udźwiękowieniu gry. Głos zabrał dźwiękowiec Steve Szczepkowski (swojsko brzmiące nazwisko nie powinno was mylić – gość ma polskie pochodzenie ale po polsku ni w ząb nie potrafi powiedzieć). Film ten można było oglądać już tydzień temu na wybranych portalach, zaś wczoraj został udostępniony szerszej publice.

Z filmów dokumentalnych warto też wspomnieć o Story Behind the Box – czyli parę słów o tym jak powstawała okładka pudełka do gry.

W rozwinięciu newsa znajdziecie cztery gameplaye prosto z Deus Ex: Human Revolution okraszone

komentarzami twórców.

Jako że player IGN nie chce z nami współpracować to na koniec podaję link do trzeciego gameplaya.

Spot telewizyjny DX:HR
autor: Nexus
data: 16.08.2011
Do premiery Deus Ex: Human Revolution został tydzień lub 10 dni w zależności od regionu, tymczasem w TV można obejrzeć reklamówkę.

Nowy gameplay, tym razem po japońsku
autor: Nexus
data: 17.08.2011
Teraz wszyscy będą chcieli grać po japońsku.

Promocja w Steam
autor: Nexus
data: 19.08.2011
Steam przygotował prezent dla klientów którzy zamówią Deus Ex: Human Revolution przed premierą. Każdy kto to uczyni gratisem dostanie osiem przedmiotów do Team Fortress 2 wśród których znajduje się nowa broń oraz specyficzne fanty do wizualizacji postaci. Więcej szczegółów pod tym linkiem.

Przedmioty można też nabyć normalną drogą choć wcale nie są tanie.

Przypominam, że premiera Deus Ex: Human Revolution już w przyszłym tygodniu (23 sierpnia w USA i 26 w Europie).

Prototyping Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 22.08.2011
15 sierpnia w serwisie 1UP.com pojawił się film na temat wczesnej wersji Deus Ex: Human Revolution. Antoine Thisdale – główny projektant gry – opisał drogę od technicznego dema przez prototyp gry do finalnego produktu. Teraz owy making of znalazł się na YouTube więc swobodnie możemy go zaprezentować poniżej.

Kolejne recenzje Deus Ex: Human Revolution – tym razem w ilościach hurtowych
autor: Nexus
data: 23.08.2011
Do amerykańskiej premiery Deus Ex: Human Revolution pozostały niespełna godziny, zaś do europejskiej trzy dni, a tymczasem internet został zasypany recenzjami. Worek rozpruł się o 18:00 i jest tego tak dużo, że wymienię jednie polskie artykuły:

- gamecorner.pl
- gamezilla.pl
- gram.pl
- gry-online.pl
- polygamia.pl
- wp.pl

Do śledzenia ocen za granicą polecam sprawdzony metacritic.com.

Na deser nowy trailer z okazji premiery. Myślę, że dość mocno spoileruje więc jeśli ktoś jest wyczulony na takie niespodzianki to radzę oglądać z zamkniętymi oczami.

Narzekacie na polskich wydaców? To czytajcie to co poniżej.
autor: Nexus
data: 25.08.2011
Amerykanie w swoich wydaniach Deus Ex: Human Revolution na PC dostali darmowe kody z grą na platformę OnLive. Władze GameStop – jednego z największych sklepów w USA – wydały swoim pracownikom polecenie rozpakowania wydań i wyjęcie tych kodów twierdząc, że Square Enix nie pytał o pozwolenie na taką promocję, a OnLive jest dla nich konkurencją. Z jednej strony mają rację, bo to jest jak sprzedawanie pudełek z bombą o której się nie wie, ale z drugiej strony.. nie szanują swoich klientów i zrywają folię. Nici z filmiku z unboxing

UPDATE 15:34:34 25-08-2011
Square Enix wydał oświadczenie, iż kody do OnLive były dołączone do 1/3 nakładu Deus Ex: Human Revolution, a GameStop ma prawo do decydowania co znajduje się w pudełkach, które dystrybuuje. Jednocześnie zaprasza do zakupów w 4000 sklepach GameStop rozlokowanych po całych USA. Oświadczenie nie daje złudzeń – Square Enix ugiął się przed gigantem.

UPDATE 16:31:44 25-08-2011
GameStop w porozumieniu ze Square Enix wycofał wszystkie regularne wydania Deus Ex: Human Revolution ze swoich sklepów.

Samodzielny soundtrack z Deus Ex: Human Revolution w drodze
autor: Nexus
data: 25.08.2011
Być może nie wszyscy są tego świadomi ale soundtrack z Deus Ex: Human Revolution dołączony do Augmented Edition pozostawia wiele do życzenia. Na bonusowej płycie znalazło się 12 utworów w plikach mp3 z bit rate 320 kb/s, których łączny czas odtwarzania wynosi 29 minut i 3 sekundy. Wydawca najwyraźniej jest tego świadomy, że fani nie na to czekali. Michael McCann – kompozytor ścieżki dźwiękowej – wyjawił, że trwają prace nad wydaniem samodzielnego soundtracka. Treść oryginalnej wiadomości poniżej.

SOUNDTRACK UPDATE – First off – just want to say thanks to everyone for the support and enthusiasm toward the music in Deus Ex: Human Revolution. Regarding an official soundtrack: ***yes, there is a stand-alone soundtrack currently in the works****. I will be posting updates regarding the release on this page, and via my twitter account http://twitter.com/michaelmccann_ in the near future. Thanks again to everyone for the support!*

Europejska premiera Deus Ex: Bunt Ludzkości
autor: Nexus
data: 26.08.2011
Zgodnie z harmonogramem dziś ma miejsce europejska premiera Deus Ex: Bunt Ludzkości. Fizyczne egzemplarze gry trafiły na półki już wczoraj. Jak nam doniósł Włodi z naszego forum, grę można było aktywować na Steam około 1:40 w nocy.

Opóźniona o trzy dni premiera gry względem Stanów Zjednoczonych ma swoje plusy. Wraz z dzisiejszą premierą na Steam pojawiła się łataka która:
– usuwa wysypywanie się gry przy uruchomieniu – dotyczy użytkowników sprzętu AMD/ATI
– zmniejsza czas ładowania się gry o połowę
– poprawia sterowanie myszą

To nie koniec atrakcji. Eidos Montreal przygotował film dokumentalny na temat współczesnej nowoczesnej protetyki. Doprawdy to dzieje się już teraz!

Na koniec zapraszam do odwiedzenia PSDX wieczorem. Mamy dla was niespodziankę

Deus Ex: Bunt Ludzkości – KONKURS nr 1
autor: Nexus
data: 27.08.2011
Polska Strona Deus Ex wraz z Muve.pl **– sklepem z grami komputerowymi** – z okazji polskiej premiery Deus Ex: Bunt Ludzkości przygotowaliśmy dla Was konkurs. Poniżej znajdują się odnośniki do czterech screenów z gry. Wybierzcie jeden z nich i zróbcie z nim co chcecie: dopiszcie dymki z napisami, dorysujcie jakieś nowe elementy itp. Zaskoczcie Nas – inwencja twórcza należy do Was Swoje propozycje wrzucajcie do specjalnie utworzonego tematu na naszym forum. Na prace czekamy do środy, czyli do 31 sierpnia. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi za tydzień, czyli 2 września. Nagrodą w konkursie jest egzemplarz Deus Ex: Bunt Ludzkości na PC w wersji podstawowej. Grę ufundował wspomniany wyżej sklep Muve.pl.

A oto materiał do obróbki:

- Obrazek 1
- Obrazek 2
- Obrazek 3
- Obrazek 4

Powodzenia!

DX:HR na pierwszym miejscu w UK
autor: Nexus
data: 31.08.2011
Wybaczcie że ostatnio nic nie piszę, ale jestem mocno zajęty nie zgadniecie czym W każdym razie czas leci, a Deus Ex: Human Revolution zaznaczył swoją obecność na listach sprzedaży gier komputerowych. Brytyjska firma Chart-Track, która od 1996 roku monitoruje sprzedaż detaliczną multimediów opublikowała wyniki z ostatniego tygodnia, który zakończył się 27 sierpnia. Wynika z nich, że Deus Ex: Human Revolution sprzedawany przez dwa dni zdołał wspiąć się na pierwsze miejsca list sprzedaży wszystkich trzech głównych platform na które został wydany, a więc XBox360, PS3 i PC. Być może nie uwierzycie, ale Adam Jensen zdetronizował dwa niekwestionowane hity The Sims 3 oraz The Sims 3: Generations. Pozostaje tylko pogratulować!

UPDATE 16:52:10 01-09-2011

W Polsce równie dobrze

W Polsce Deus Ex: Human Revolution również dobrze sobie radzi. Polski wydawca jest wręcz wniebowzięty o czym możemy przekonać się z oficjalnego oświadczenia prasowego.

Cenega, wyłączny partner firmy Square Enix Ltd. w Polsce, Czechach i na Słowacji z przyjemnością informuje, iż Deus Ex: Bunt Ludzkości znalazł się na wszystkich trzech pierwszych miejscach najnowszego notowania sprzedaży sieci EMPIK na komputerach osobistych klasy PC, jak również na konsolach Playstation 3 oraz Xbox 360.

„Serdecznie dziękujemy polskim graczom za zaufanie jakim obdarzyli nowe wcielenie kultowej serii Deus Ex. Pierwszy weekend sprzedaży nastraja bardzo optymistycznie, mamy nadzieję, że dalej będzie jeszcze lepiej, gdyż mamy do czynienia z wyjątkową produkcją. Bardzo wysoka jakość gry, polska wersja językowa na wszystkich platformach, premiera gry zgodnie z premierą europejską – myślę, że gracze nie mają powodów do narzekań. Nie spoczywamy jednak na laurach i cały czas pracujemy, aby dostarczać graczom najlepsze produkcje w jak najatrakcyjniejszej formie" – skomentował Konrad Rawiński, PR Manager Cenega Poland.

Rozstrzygnięcie konkursu plastycznego
autor: Nexus
data: 2.09.2011
Walka była wyrównana, ale zwycięzca mógł być tylko jeden. Komisja w składzie Nexus & Miki orzekła, że szczęśliwym posiadaczem gry Deus Ex: Human Revolution został **Pedroxx** za pracę roboczo nazwaną Egipt 2011. Do edycji został użyty ten obrazek. Pozostaje nam przyłączyć się do gratulacji jednego z użytkowników forum – gratulacje za plastyczność umysłu!

Dla formalności podajemy pierwszą trójkę:
1. Pedroxx – Egipt 2011
2. ludogator – Impreza
3. j.c.p – Lara Croft & Adam Jensen dating!

Zwycięzcę proszę o kontakt, a pozostałych zapraszam do kolejnego konkursu, który już wkrótce.

Deus Ex: Bunt Ludzkości – KONKURS nr 2
autor: Subterranean
data: 3.09.2011
Oto, tak jak zostało obiecane, kolejny konkurs, w którym dzięki uprzejmości serwisu MUVE.PL, możecie wygrać egzemplarz długo przez nas wszystkich wyczekiwanej gry Deus Ex : Bunt Ludzkości.

W poprzednim konkursie należało wykazać się umiejętnościami związanymi z komputerową obróbką obrazu, tym razem przygotowaliśmy coś dla tych, którym bliższe są bardziej tradycyjne formy ekspresji. A mianowicie, chcemy abyście pokazali nam kawałek swojej poezji!

Niewątpliwym jest że gra tak wybitna jak Deus Ex, zmusza do metafizycznej refleksji nad bytem, czasem i wieloma innymi ważkimi sprawami. Aby ułatwić wam zadanie, wyznaczyliśmy trzy reguły, których chcący wygrać nagrodę powinni się trzymać.

1. Bohaterem wiersza powienien być Adam Jensen.
2. Wiersz musi się rymować.
3. Na końcu wiersza powinny znaleźć się słowa „Choć upadł, to zwyciężył"

Reszta zalezy już od Was. Zaskoczcie nas swoim humorem, wnikliwością, poetyckim zmysłem. Na

wasze prace czekamy przez 7 dni, czyli do 9 września. Zamieszczajcie je w tym temacie na naszym forum (tylko prace tam zamieszczone będą brane pod uwagę). Nagroda ufundowana przez MUVE.PL już na was czeka

POWODZENIA!

Co kupić?
autor: Nexus
data: 13.09.2011
Od premiery Deus Ex: Human Revolution minęły już ponad dwa tygodnie ale być może niektórzy nadal zastanawiają się nad zakupem. Aby ułatwić wybór wzorem poprzednich części powstał spis dostępnych w Europie wydań nowego Deus Ex. Możecie zapoznać się z nim w tym miejscu. Opis dotyczy tylko wydań na PC, nie mniej wg moich obserwacji posiadacze konsol dostali identyczne zestawy różniące się jedynie zawartością płyt, ceną oraz detalami w stylu odmiennych oznaczeń platform.

The Missing Link – DLC w drodze
autor: Nexus
data: 4.09.2011
Adam Jensen po torturach przeprowadzonych przez najemników Belltower czasowo traci dostęp do swoich ulepszeń. Korzystając ze swoich podstawowych funkcji będzie musiał wydostać się z frachtowca w którym go wieziono. Podczas ucieczki pozna nowych sojuszników oraz odkryje kolejne tajemnice konspiracji.

Tak mniej więcej wygląda zarys DLC do Deus Ex: Human Revolution, który dostępny będzie w październiku, Jego cena nie jest jeszcze znana, podobnie jak dokładna data premiery. Dodatek oprócz nowej przygody oferuje nowe lokacje i NPC oraz umożliwi rozwinięcie ulepszeń Adama od początku (czyżby reset postaci ze wszystkimi do tej pory zdobytymi Praxis Points?).

Brakujące Ogniwo
autor: Nexus
data: 9.09.2011
Oficjalna strona deusex.com została zaktualizowana i pojawiła się nowa sekcja poświęcona nadchodzącemu DLC – The Missing Link. Podstrona została całkowicie spolszczona łącznie z nazwą dodatku i nic dziwnego bo DLC wyjdzie również w polskiej wersji językowej.

Przy okazji zostało opublikowanych pięć nowych screenshotów (dostępne w naszej galerii) oraz trailer.

Deus Ex: Human Revolution sprzedany w 2 milionach egzemplarzy
autor: Nexus
data: 10.09.2011
Square Enix w krótkim oświadczeniu poinformowało iż dwa tygodnie od europejskiej premiery oraz po nieco wcześniejszym wydaniu Deus Ex: Human Revolution w USA, gra sprzedała się w dwóch milionach egzemplarzy. Co ważne to jeszcze nie koniec, bo w październiku nowy Deus Ex ma wyjść w Japonii.

Po wysokich ocenach w prasie branżowej oraz sprzedaży jak powyżej, można uznać że prequel Deus Ex odniósł wielki sukces.

Mody do DX:HR
autor: Nexus
data: 10.09.2011
Mimo, że twórcy Deus Ex: Human Revolution nie udostępnili graczom narzędzi do edytowania gry to fanów to nie powstrzymuje przed jej modyfikowaniem. Bez SDK nie stworzymy nowych misji, ale już znalazły się osoby które mają sposób na pewne haki. Lapdragon wziął na warsztat system zarządzania przedmiotami i dostosował do swojego widzimisię. Gibbed odblokował Debug Menu oraz Map Selector, które docelowo służyły twórcom z EM do testowania gry. Boris Vorontsov znany z ENBSeries zlitował się nad graczami posiadającymi słabe PCty i zmajstrował małą modyfikacją zwiększającą ilość wyświetlanych klatek na sekundę. Boris Vorontsov nie powiedział ostatniego słowa bo już pracuje nad polepszeniem grafiki Deus Ex: Human Revolution. Bogatsze cieniowanie możecie podziwiać na powyższym screenie.

Gdzie ściągnąć powyższe mody? Wszystkiego dowiecie się z nowego działu jaki powstał na PSDX. Znajdziecie go w tym miejscu. Chyba nie muszę pisać, że posiadacze konsol mogą obejść się smakiem ponieważ wszystkie te modyfikacje dostępne są tylko na komputery osobiste.

Rozstrzygnięcie konkursu nr 2 !
autor: Subterranean
data: 12.09.2011
Konkurencja była naprawdę spora i jesteśmy bardzo miło zaskoczeni poziomem jaki zaprezentowaliście. Wyłonić zwycięzcę nie było łatwo, jednak oto wyniki !

Autorką niniejszego poematu jest użytkowniczka Artaz. Gratulujemy zwyciężczyni ! W sprawie ustalenia sposobu odbioru nagrody, proszę o skontaktowanie się z NEXUSEM za pomocą prywatnej wiadomości.

Ponadto wyróżniliśmy następujących użytkowników : Scarecrow, Everett92, Mitrydates, Redzias, Lesowski, Agent_Smif, Decard, Serek, oraz Ludogator. Ich wiersze, oraz oczywiście twórczość zwyciężczyni, zostaną upamiętnione publikacją na naszej stronie ! Gratulujemy !

Wkrótce kolejny, ostatni już konkurs ! Poniżej zaś zwycięska praca !

Impuls

„Kim jestem?” budzi się głos w jego głowie
Złote impulsy mkną po torach wspomnień
Analizują pytanie słowo po słowie
Zalęgając w pustce jak uporczywy cień

Kiedyś nadszedł dzień przemiany
Gdy to, co stare i słabe odeszło
Adam Jensen od podstaw poznany
O krok od niego bóstwo śmierci przeszło

Złączył się mechanizm z ludzką tkanką
Neurony domem dla łącz się stały
Urządzenia zajmą się każdą nawet ranką
Mięśnie zgodnie z ich głosem będą drgały

Zgrzyt metalu o metal się rozlega
Gdy spowity w czerń i złoto
Umysł w machinie – alfa i omega
Człowiek i maszyna wyrusza nocą

Wiele wątpliwości i nieznanych dróg
We własne siły wreszcie uwierzył
Istota wewnątrz to nieobcy mu wróg
Zasypia znów głos szepcząc „Choć upadł, to zwyciężył"

Nowe informacje na temat The Missing Link
autor: Nexus
data: 16.09.2011
David Bedard – koordynator marketingu w Eidos Montreal – za pośrednictwem Thumbir odpowiada na pytania graczy dotyczące nadchodzącego DLC zatytułowanego The Missing Link. Oto czego możemy się dowiedzieć:

- DLC będzie dostępne z głównego menu – innymi słowy nie będzie potrzeby przechodzenia całej gry aby w niego zagrać
- nie określono jednoznacznie czy DLC będzie wpleciony w główną grę i będzie można go przejść jak jedną z pobocznych misji
- na DLC będą się składać dwie duże lokacje, ale nie będą to huby miast
- DLC przyniesie nowe achievementy
- spośród nowych postaci poznamy Netanya Keitner oraz Pieter Burke – oboje są pracownikami Belltower

Nowa łatka do Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 18.09.2011
Odkąd patche do Deus Ex: Human Revolution ściągają się same przy asyście Steam to czasem trudno je zauważyć. Tymczasem dwa dni temu 15 września wyszła łatka z numerem 1.2.630. Poprawiono płynność gry oraz błędy w paru misjach, dodano opcję rozgrywki w oknie oraz możliwość zmiany języka napisów (niezbyt dobrze zrealizowana ponieważ giną gdzieś dźwięki). Pełna lista zmian (po angielsku) w rozwinięciu newsa.

Fixes:
– We have addressed various issues that can occur for players that would result in 'stuttering'.
o Stutters that are the result of graphics driver shader processing are now removed or significantly reduced.
o Stutters that are the result of data streaming have been removed or significantly reduced.
o Performance has been improved and made more stable on dual-core systems. This could previously also result in stuttering.
– Fixed issue where some players couldn't complete the Motherly Ties side quest.
– Fixed an issue where doors in Omega Ranch sometimes wouldn't open.

– The TYM medical card should no longer fall through the table if an NPC's body comes into contact with the card. Players already stuck in this area will need to revert to a previous save before the card fell through.
– Occasional hangs for some players during video-playback have been fixed.
– A crash on startup when running DX11 on a single-core CPU has been fixed.
– An issue causing Eyefinity setups to not be correctly detected for some players has been fixed.
– Fixed an issue where the HUD would get permanently disabled for some players.
– Fixed certain issues that caused the mouse cursor to be able to leave the game-screen on multi-monitor setups.
– Fixed an issue that caused the mouse cursor to not be visible in-game when the user has mouse trails enabled in Windows. We still recommend disabling mouse trails for a smoother in-game mouse cursor.
– Fixed issue where ammo count for collected guns is incorrect when Adams weapon is augmented.
– In DX9 mode:
o Fixed error message for some users when trying to use FXAA Medium or FXAA Low anti aliasing modes.
o Fixed shadow-mapping 'lines' on some graphics hardware when using anisotropic filtering.

Feature Additions:
– The Enter and Numpad-Enter keys can now be bound to game actions in the keyboard control menu.
– Intro logos can now be skipped on all but the first run of the game.
– Added windowed mode.
o Selectable in the menu, and can be toggled between windowed, fullscreen, and fullscreen windowed using ALT-ENTER.
– Added an option to change the text language of the game. This setting only changes the text language, the audio is controlled by the language option in Steam.

Deus Ex: Human Revolution – spis przedmiotów
autor: Nexus
data: 19.09.2011
Przyszedł czas na stopniowe opisywanie świata Deus Ex: Human Revolution. Na początek coś lekkiego. Nasz dział z poradnikami dotyczącymi DX:HR wzbogacił się o spis przedmiotów.

Kolejne informacje o The Missing Link
autor: Nexus
data: 20.09.2011
Na Thumbirze pojawiły się kolejne informacje na temat nadchodzącego DLC do Deus Ex: Human Revolution zatytułowanego The Missing Link:

- gra będzie zlokalizowana we wszystkich premierowych językach
- przejście DLC zajmie około 5 godzin
- fabuła DLC nie będzie związana z fabułą gry, nie mniej rzuci światło na pewne aspekty świata DX:HR
- DLC będzie dostępne tylko z poziomu menu głównego
- do ściągnięcia będzie ponad 1,5gb
- DLC możemy się spodziewać raczej pod koniec niż na początku października

Światowa premiera Project 2027
autor: Nexus
data: 24.09.2011
Pozostaje mi powtórzyć to co napisałem ponad trzy miesiące temu

Po dziewięciu latach produkcji w końcu jest. Właśnie dziś ma światową premierę (bo z angielską wersją jezykową) ostatni z wielkich modów do Deus Ex. Projekt 2027 – bo o nim właśnie mowa – tworzony był przez jedną osobę. Jest to prequel Deus Ex. Wcielamy się w nim w najemnika/hakera który poszukuje informacji o bliżej nie określonym projekcie Titan. Historia podzielona jest na cztery akty. Każdy akt składa się z od 2 do 4 lokacji. Odwiedzamy m.in. odwzorowane ze zdjęć i planów Moskwę i Paryż.

Moda można ściągnąć z oficjalnej strony.

3 nowe screeny z The Missing Link
autor: Nexus
data: 24.09.2011
Eidos Montreal opublikował trzy nowe screenshoty z nadchodzącego DLC The Missing Link do Deus Ex: Human Revolution. Wszystkie trzy dostępne w naszej galerii.

Gameplay z The Missing Link
autor: Nexus
data: 24.09.2011
Na oficjalnej stronie deusex.com warto też odnotować dziesięć nowych Achievementów.

The Missing Fridges
autor: Nexus
data: 28.09.2011
Twórcom Deus Ex:Human Revolution nie można odmówić braku poczucia humoru. Otóż opublikowali nowy trailer reklamujący nadchodzący DLC – The Missing Link. Co jest w nim takiego śmiesznego? Zobaczcie sami

Uaktualnienie przewodnika DX:HR – spis uzbrojenia
autor: Nexus
data: 3.10.2011
Czas na kolejną aktualizację naszego przewodnika po Deus Ex: Human Revolution. Tym razem przyszedł czas na odświeżenie działu z uzbrojeniem. Znajdziecie tam wszystkie bronie dostępne w grze. Opisy zostały wzbogacone o statystyki broni niedostępne w grze. Zostały zaczerpnięte z oficjalnego poradnika niedostępnego w Polsce. Zapraszam do czytania.

Uaktualnienie przewodnika DX:HR – spis modyfikacji broni i amunicji
autor: Nexus
data: 9.10.2011
Mamy kolejną niedzielę, a wraz z nią kolejne uzupełnienie naszego przewodnika po Deus Ex: Human Revolution. Tym razem przyszedł czas na modyfikacje i ulepszenia broni oraz amunicję.

Znamy datę premiery The Missing Link
autor: Nexus

data: 14.10.2011
Eidos Montreal ujawnił datę premiery nadchodzącego DLC do Deus Ex: Human Revolution pod tytułem The Missing Link (w wersji polskiej – Brakujące Ogniwo). Dodatek światło dzienne ujrzy 18 października bieżącego roku. Cena DLC na Steam to 14.99$ / 10.99€.

Przy okazji opublikowano drugą część gameplaya – tym razem z komentarzem projektanta Antoine Thisdale.

The Missing Link Launch Trailer
autor: Nexus
data: 18.10.2011
Z okazji dzisiejszej premiery DLC do Deus Ex: Human Revolution zatytułowanego The Missing Link, Eidos Montreal opublikował okolicznościowy trailer.

Soundtrack z DX:HR w oddzielnym wydaniu
autor: Nexus
data: 23.10.2011
Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami w niedalekiej przyszłości, bo już 15 listopada, będzie miał premierę soundtrack z gry Deus Ex: Human Revolution. Na płycie Audio CD znajdzie się 25 utworów. Cena albumu to 11.95$. Niestety póki co wydanie jest dostępne tylko na amerykańskim Amazonie.

Poniżej zamieszczam listę utworów:
1. Icarus – Main Theme
2. Opening Credits
3. Main Menu
4. First and Last
5. Detroit City Ambient (Part 1)
6. Detroit Marketplace
7. The Mole
8. Barrett Boss Fight
9. Home
10. Jewel Of The Orient
11. Lower Hengsha Ambient (Part 1)
12. Singapore Ambient (Part 2)
13. After the Crash
14. The Hive
15. Harvesters
16. Hung Hua Brothel (Extended)
17. Everybody Lies
18. LIMB Clinic
19. Penthouse
20. Hengsha Daylight (Part 1)
21. Entering TYM
22. Return To Hengsha
23. And Away We Go
24. Namir (Trailer Edit)
25. Endings

Wyniki sprzedaży DX:HR
autor: Nexus
data: 5.11.2011
Wczoraj Square Enix opublikował raport finansowy z pierwszych 6 miesięcy trwającego roku fiskalnego (który kończy się wraz z końcem marca). Za sprawą nowego Deus Ex: Human Revolution zyski okazały się dwukrotnie większe niż przewidywano. Nie bez znaczenia były też przychody z segmentu gier na smartfony oraz portale społecznościowe.

Wracając do Deus Ex: Human Revolution, najnowszą odsłonę serii do 30 września, a więc przez nieco ponad miesiąc od premiery, kupiono w 2,18 milionach egzemplarzy. Gra ma więcej fanów w Europie gdzie nabyto jej 1 milion 380 tysięcy sztuk. Jak nietrudno policzyć, w Stanach Zjednoczonych rozdystrybuowano jedynie 800 tysięcy egzemplarzy.

Przychody z gry mogą jeszcze wzrosnąć. 20 października Deus Ex: Human Revolution trafił do Japonii.

Deus Ex 3: Insurrection
autor: Nexus
data: 17.11.2011
Jest rok 2004. Deus Ex: Invisible War leży na pułkach sklepowych, a Warren Spector bierze się za trzecią część Deus Ex. Zapewnia, że nie powtórzy błędu i w kolejnej kontynuacji na pewno znajdzie się tryb multiplayer. Dwa lata później gdy kurz po zamkniętym Ion Storm już dawno opadł, Warren Spector w swoim nowym studio Junction Point znowu pracuje nad Deus Ex – oficjalnie nad jego duchowym następcą ponieważ nie ma praw do tytułu. Jednocześnie występuje o możliwość odkupienia serii od Eidos Interactive. Nie dostaje zgody. W tym samym czasie Sheldon Pacotti – autor dialogów w pierwszym Deus Ex oraz scenarzysta Deus Ex: Invisible War – w jednym z wywiadów w prost pytany jest o prequel DX dziejący się we współczesnym świecie, nad którym obecnie pracuje. Pacotti nie potwierdza i nie zaprzecza że w ogóle jest coś na rzeczy, ale wyraża chęć pociągnięcia dalszej historii po wydarzeniach z Invisible War. Taka jest krótka historia Deus Ex Trzeciego tworzonego przez Warrena Spectora. Jak wiadomo do realizacji projektu nigdy nie doszło, nie mniej jego roboczy tytuł brzmiał Deus Ex 3: Insurrection.

Tym oto niecodziennym wstępem zachęcam do zapoznania się z właśnie zaktualizowanym działem twórcy naszego almanachu. Znajdziecie tam podstawowe informacje o Warrenie Spectorze, Jean-François Dugasie i innych osobach związanych z serią Deus Ex. Są też artykuły poświęcone powiązanym firmom jak Ion Storm, Eidos Montreal i Square Enix. Zapraszam do czytania.

Jesienna promocja na Steam
autor: Nexus
data: 26.11.2011
Z okazji kończącej się jesieni Steam przygotował szereg promocji. Wśród nich znalazły się Deus Ex: Human Revolution oraz DLC The Missing Link za pół ceny, które teraz kosztują odpowiednio 24,99€ i 5,94€. Szczegóły znajdziecie w tym miejscu.

Promocja trwa do dziś do godziny 19:00.

The Missing Link w Polsce w wydaniu pudełkowym.
autor: Subterranean
data: 30.11.2011
Dzisiaj w serwisie CD-ACTION.PL pojawiła się wiadomość, dotycząca sposobu dystrybucji The Missing Link w naszym kraju. Otóż oprócz możliwości dociągnięcia takowego DLC z internetu (za opłatą oczywiście), pojawi się również wersja pudełkowa. CENEGA twierdzi, że dodatek zjawi się w sklepach na początku grudnia.

The Missing Link za darmo przy zakupie podstawki
autor: Nexus
data: 3.12.2011
Cenega Poland przygotowała świąteczną promocję.

Wszyscy klienci, którzy w okresie 1.12-31.12 zakupią podstawową, pudełkową wersję Deus Ex: Bunt Ludzkości na PC otrzymają możliwość darmowego pobrania dodatku DLC czyli Deus Ex: Brakujące Ogniwo.

Jak zrealizować promocję? Po zakupie Deus Ex: Bunt Ludzkości należy przesłać potwierdzenie zakupu (wyraźny skan lub zdjęcie paragonu lub faktury) na adres adres mailowy sklep@cenega.com w tytule maila wpisując „Deus Ex". W odpowiedzi zwrotnej prześlemy informacje jak otrzymać dodatek Deus Ex: Brakujące Ogniwo zupełnie za darmo. Promocja dotyczy gier zakupionych w dniach od 1 do 31 grudnia.

Nie trudno się domyślić, że cały ambaras związany jest z promocją nowo otwartego sklepu dystrybucji cyfrowej Muve Digital.

Przy okazji informuję, że poznaliśmy datę premiery pudełkowego wydania The Missing Link, która została ustalona na 9 grudnia.

DX:HR laureatem Inside Gaming Awards 2011
autor: Nexus
data: 12.12.2011
Jury Machinimy w minioną sobotę przyznało nagrody dla gier wydanych w mijającym roku. Deus Ex: Human Revolution był nominowany w trzech kategoriach:

- Game of the Year
- Best Art Direction
- Most Compelling Character (Adam Jensen)

Ostatecznie ekipa Eidos Montreal zdobyła jedno wyróżnienie w kategorii Best Art Direction. Poniżej ceremonia wręczenia nagrody i wywiad z dyrektorem projektu Jean-François Dugasem.

Nagrody przyznała też Spike TV. Deus Ex: Human Revolution był nominowany w Best RPG, Best Original Score oraz Trailer of the Year (Purity First Infomercial). Niestety tym razem DX poległ na całej linii.

Newsy PSDX: 2012

Kto pierwszy ten lepszy – speedruny
autor: Nexus
data: 8.01.2012
Jakiś czas temu w internecie pojawiły się speedruny nie tak jeszcze dawno wydanych Deus Ex: Human Revolution oraz The Missing Link. Gracze wykorzystują sztuczki polegające na szybkim opadaniu na kartonie oraz na wysokim skoku za pomocą miny, kartonu i paralizatora. Nie wiadomo co przyniesie przyszłość. Póki co podziwiajcie:

Deus Ex: Human Revolution w czasie 1:16:53 w wykonaniu KOFXIKula

Deus Ex: The Missing Link w czasie 24:17 w wykananiu WheretIB2

DXHR najczęściej ściągany z Amazonu w 2011r.
autor: Nexus
data: 17.01.2012
Cztery miesiące temu informowaliśmy, że Square Enix w ciągu dwóch tygodni rozdysponował na całym świecie 2 miliony pudełek z grą. Nie tak dawno donosiliśmy, że Deus Ex: Human Revolution w miesiąc sprzedał się w 2,18 milionach egzemplarzy. Teraz dochodzi jeszcze jedna informacja. Branżowy serwis gamesindustry.biz donosi, że Deus Ex: Human Revolution był najczęściej kupowaną grą na amazon.com w wersji elektronicznej (zestawienie dotyczy gier na PC). Przebił takie hity jak Battlefield 3 i The Sims 3. Pełna lista poniżej:
01. Deus Ex: Human Revolution
02. Battlefield 3
03. The Sims 3
04. Battlefield Bad Company 2
05. Sid Meir's Civilization V
06. Dead Island
07. Total War: Shogun 2
08. Call of Duty Modern Warfare 3
09. Crysis 2
10. Dragon Age 2

Na koniec dodam, że w klasyfikacji sprzedanych fizycznych kopii (tym razem zestawienie dotyczy wszystkich trzech głównych platform: PC, XBox360, PS3), DXHR jest na Amazonie poza pierwszą dziesiątką.

Niech mi teraz ktoś odpowie w ilu egzemplarzach łącznie (fizycznych i cyfrowych) rozszedł się Deus Ex: Human Revolution?

Warren Spector nagrodzony na GDC
autor: Spooky
data: 6.02.2012
Serwis The Escapist cieszy nasze oczy miłą wiadomością – na Game Developers Conference (5 – 9 marca 2012 r.), corocznym zjeździe producentów gier komputerowych i wideo, Warren Spector zostanie uhonorowany nagrodą Lifetime Achievement. Jest to nagroda za całokształt działalności, ale,

jak słusznie zauważa The Escapist w krótkiej notce podsumowującej działalność Warrena, nikt nie ma przecież wątpliwości, że chodzi głównie o docenienie faktu, że wydał światu wspaniałego Deus Exa.

Za System Shocka i Thiefa też jesteśmy jednak wdzięczni.

Deus Ex walentynkowo
autor: Spooky
data: 8.02.2012
Dzisiaj humorystycznie i z przymrużeniem oka – na kanale użytkownika „pirpintine" w serwisie Tumbrl pojawiły się kartki walentynkowe z postaciami z Deus Exa. Pod spodem dopisano komentarz „kartka z Heliosem to żartobliwy bonus". No nie wiem, moim zdaniem jest najlepsza! Zresztą zobaczcie sami.

Recenzje Human Revolution na PSDX
autor: Spooky
data: 8.02.2012
Na naszej stronie pojawił się dział z recenzjami Deus Ex: Human Revolution. Od razu prezentujemy Wam dwa teksty – stosunkowo chłodną ocenę Agenta Smifa i mój fanbojski felieton, w którym bronię gry do ostatniej kropli nanokrwi. Jednocześnie przypominamy aktualny wynik DX: HR w serwisie Metacritic, czyli medianę z zebranych recenzji pism i serwisów branżowych:
– 90/100 dla wersji PC – 89/100 dla wersji PS3 i Xbox 360
Wynik dobry, nieprawdaż?

Intro Human Revolution na Art of the Title
autor: Spooky
data: 9.02.2012
Serwis Art of the Title zamieścił obszerny artykuł poświęcony intro Human Revolution. Poza samym przypomnieniem wideo, w artykule znalazły się fajne zdjęcia i artworki koncepcyjne z nim związane, krótki filmik pokazujący stopnie renderowania oraz wywiad z ekipą Eidos-Montreal, skupiony wokół tematu intra.
Strona AotT prezentuje najciekawsze sekwencje tytułowe filmów i seriali (jak widać – czasem również gier), a także związane z nimi artworki, plakaty i materiały reklamowe.

Definitywna śmierć web 1.0, czyli 11 urodziny PSDX
autor: Nexus
data: 10.02.2012
Jedenasty rok działalności Polskiej Strony Deus Ex był wyjątkowo ciekawy. Wyszła całkiem ciekawa książka Deus Ex Icarus Effect, sześć zeszytów już nie tak dobrego komiksu, wreszcie trzecia część serii gier pod postacią Deus Ex: Human Revolution. Wydawać by się mogło, że to dobry powód aby powstała masa nowych witryn związanych z naszą ulubioną grą jaką jest DX. Tymczasem w tej materii nic się nie dzieje. Okazuje się, że strona taka jak nasza do relikt dawnej przeszłości. Ludzie gromadzą się na facebooku, twitterze, tumblr, wiki i innych portalach społecznościowych. Nawet oficjalne forum ostatnio jakby przymiera. Zwolennikom WEB 1.0 nie pozostaje nic innego jak tylko zanurzyć się we wspomnieniach. Pomocnym może tu być okolicznościowy artykuł na temat fanowskich stron o Deus Ex, które powstały na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. Tak to było kiedyś.

Przy odrobinie szczęścia, do zobaczenia za rok!

Area 51 jako instancja?
autor: Spooky
data: 10.02.2012
Marzyło wam się kiedyś przeniesienie ukochanych gier w realia MMORPG? Redakcja serwisu MMORPG-center przedstawiła listę typowo singlowych tytułów, które mogłyby okazać się potencjalnymi hitami rozgrywki online RPG, ze zwycięskim Deus Exem na czele. Pełne zestawienie prezentuje się następująco i znajdziecie je również pod linkiem:
1. Deus Ex 2. Fallout 3. The Elder Scrolls: Skyrim 4. Assassin's Creed 5. Homeworld
Umiłowanie do uniwersum Deus Ex każe mi się cieszyć z umieszczenia go na czele listy, zdrowy rozsądek podpowiada jednak, że nie sprawdziłby się we współczesnej formule gry MMORPG – rozbudowanego slashera z podkładką społecznościową.

Wywiad z serwisu Art of the Title
autor: Spooky
data: 12.02.2012
Kilka dni temu napisałem newsa o tym, że serwis Art of the Title zainteresował się sekwencją otwierającą Human Revolution i tym, jak powstawała. W obszernym wywiadzie przeprowadzonym z jej twórcami, redakcja AotT szczegółowo wypytuje o kolejne etapy produkcji. Teraz, dzięki uprzejmości redakcji serwisu, z wywiadem możecie zapoznać się w języku polskim na PSDX.

Wspominki z Hongkongu
autor: Spooky
data: 14.02.2012
Nasz forumowy kolega, niejaki Guardian A., wypatrzył na oficjalnym forum Eidosu post ze zdjęciami rzeczywistych odpowiedników hongkońskich lokacji z pierwszego Deus Exa. Przyjemnie powspominać i porównać – zwłaszcza te miejsca, które zostały odwzorowane z dużą precyzją. I znowu chrapka na kolejne przejście… Wszystkie zdjęcia możecie zobaczyć w tym miejscu.

Deus Ex: Human Revolution nominowany do BAFTA
autor: Nexus
data: 17.02.2012
Brytyjska Akademia Sztuk Filmowych i Telewizyjnych ogłosiła nominowanych do tegorocznych nagród. Wśród pretendentów znalazł się nasz Deus Ex: Human Revolution. Nominowany jest w czterech kategoriach (w wolnym tłumaczeniu):
najlepsza gra akcji – Jean-Francois Dugas, Antoine Thisdale
najlepsza muzyka – Michael McCann
najlepsza historia – Mary DeMarle, Jean-Francois Dugas, James Swallow
najlepsza strategia – Jean-Francois Dugas, Frank Lapikas

Warto przypomnieć, że 11 lat temu pierwszy Deus Ex zdobył tytuł najlepszej gry roku w kategorii gier na PC. Jak będzie tym razem? Przekonamy się o tym.. w okolicach marca (wybaczcie ale pomimo szczerych chęci nie znalazłem dokładnej daty ceremonii).

Co robi Jensen po pracy…?
autor: Spooky
data: 20.02.2012
… gra w Human Revolution, to jasne. I NIE JEST to zmodyfikowana wersja czerstwego dowcipu o

Chucku Norrisie. Zespół serwisu 3_killa_bytes zaprosił Eliasa Toufexisa, czyli „głos" Adama Jensena, do niecodziennego wywiadu, w trakcie którego Elias pogrywa ochoczo w DX: HR. Na razie pierwsza z trzech części, reszta prawdopodobnie pojawi się wkrótce.

UPDATE 22-02-2012 13:04:02
Druga część gameplayu z Eliasem.

UPDATE 23-02-2012 17:38:38
Trzecia i ostatnia część gameplayu z Eliasem.

Nominacja do CVA
autor: Spooky
data: 19.02.2012
Human Revolution nominowany do ośmiu nagród Canadian Videogame Awards. Kategorie, w których powalczy (w luźnym tłumaczeniu):

- Gra roku
- Najlepsza gra na konsole
- Najlepsze udźwiękowienie
- Najlepiej zaprojektowana gra
- Najlepsza grafika
- Najlepszy scenariusz
- Najlepsza muzyka oryginalna
- Najlepsza nowa postać

Oferta weekendowa na Steamie
autor: Spooky
data: 25.02.2012
Aktualna oferta weekendowa w serwisie Steam to gratka dla tych, które jeszcze nie mają, a planują kupić Human Revolution lub któreś z DLC. Chociaż obniżka jest znaczna, cena podstawki wciąż robi pewne wrażenie na polskim portfelu – 16,99 EUR, czyli ok. 70 PLN. Jednak ceny The Missing Link (3,73 EUR) i dwóch mniejszych dodatków (1,01 EUR za oba w pakiecie) są wyjątkowo atrakcyjne. Należy pamiętać, że z oferty można korzystać wybiórczo i nabyć, na przykład, sam DLC The Missing Link. Promocja kończy się w poniedziałek, 27 lutego.

EMP Episode 4: Fanfic
autor: Spooky
data: 3.03.2012
Czwarty odcinek serii EMP Episodes poświęcony jest w większości fanowskim opowiadaniom, których akcja dzieje się w świecie Human Revolution. Opowiadania są czytane przez Jean-Francois Dugasa, Mary DeMarle i Antoine Thisdale'a, czyli – oczywiście – twórców DX:HR. W drugiej części można posłuchać graczy, którzy opowiadają o swoich ulubionych partiach gry… Niekoniecznie na poważnie. Zapraszamy do posłuchania.

Piąte urodziny Eidos Montreal
autor: Nexus
data: 8.03.2012
Nieco z opóźnieniem ale jednak, Eidos Montreal świętuje swoje piąte urodziny. Studio zostało założone 15 lutego 2007 roku. Pierwszą grą był zeszłoroczny Deus Ex: Human Revolution. W drodze

jest natomiast czwarta część serii Thief oraz trzy inne gry których jeszcze nie zapowiedziano (właśnie rozpoczął się nabór pracowników do piątego projektu).
Z tej okazji na oficjalnej stronie znalazł się wywiad, gdzie: Stephane D'Astous (dyrektor generalny EM), David Anfossi, Jean-François Dugas i Jonathan Jacques-Belletête z perspektywy czasu opowiadają o początkach pracy w Eidos Montreal oraz o tym co ich spotkało na przestrzeni lat. Z kolei na deser Elias Toufexis (aktor podkładający głos dla Adama Jensena) oprowadza po pomieszczeniach studia w krótkim filmiku.
Wszystko to znajdziecie na eidosmontreal.com

Game Developers Choice Awards – DXHR bez nagród
autor: Nexus
data: 10.03.2012
7 marca 2012r. w San Francisco przyznano Game Developers Choice Awards. Deus Ex: Human Revolution był nominowany w dwóch kategoriach: gra roku oraz najlepszy debiut (Eidos Montreal). Niestety DXHR nie został wyróżniony w żadnej powyższych kategorii. Na szczęscie nie wszystko jeszcze stracone – 16 marca zostaną przyznane nagrody BAFTA.
Game of the Year:
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
Batman: Arkham City (Rocksteady Studios)
Portal 2 (Valve)
Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montreal)
Dark Souls (FromSoftware)

Best Narrative:
Portal 2 (Valve)
The Witcher 2 (CD Projekt RED)
Bastion (Supergiant Games)
Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog)
Saints Row: The Third (Volition)

Best Game Design:
Portal 2 (Valve)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Nintendo)
Batman: Arkham City (Rocksteady Studios)
Dark Souls (From Software)

Best Technology:
Battlefield 3 (DICE)
L.A. Noire (Team Bondi)
Crysis 2 (Crytek Frankfurt/UK)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog)

Best Audio:
Portal 2 (Valve)
Bastion (Supergiant Games)
LittleBigPlanet 2 (Media Molecule)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
Dead Space 2 (Visceral Games)

Best Visual Arts:
Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog)
Rayman Origins (Ubisoft Montpellier)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
El Shaddai: Ascension of the Metatron (Ignition Japan)
Battlefield 3 (DICE)

Best Debut:
Supergiant Games (Bastion)
Team Bondi (L.A. Noire)
Re-Logic (Terraria)
Bioware Austin (Star Wars: The Old Republic)
Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution)

Best Downloadable Game:
Bastion (Supergiant Games)
Stacking (Double Fine)
From Dust (Ubisoft Montpellier)
Outland (Housemarque)
Frozen Synapse (Mode 7)

Innovation Award:
Johann Sebastian Joust (Die Gute Fabrik)
Skylanders: Spyro's Adventure (Toys For Bob)
Portal 2 (Valve)
Bastion (Supergiant Games)
L.A. Noire (Team Bondi)

Best Handheld/Mobile Game:
Superbrothers: Sword & Sworcery EP (Capy Games/Superbrothers)
Tiny Tower (NimbleBit)
Super Mario 3D Land (Nintendo)
Jetpack Joyride (Halfbrick)
Infinity Blade II (Chair Entertainment)
Bafta – Human Revolution bez nagród
autor: Spooky
data: 17.03.2012
Tegoroczna Bafta za nami – niestety, znowu bez nagród dla DX:HR. W kategorii akcja DX przegrał z Batman: Arkham City, w kategorii muzyka zwycięzcą okazał się L.A. Noire, zaś Portal 2 opowiadał – według jury – najciekawszą historię.

Kolejna interesująca wyprzedaż na Steamie
autor: Spooky
data: 23.03.2012
Tym razem jest to 50% obniżki na produkty Square Enix (i powiązane przez posiadane prawa, więc

pierwsza część Deus Exa też się załapuje). Za 50% ceny można zatem kupić wszystkie gry związane z brandem DX, czyli również część pierwszą i Invisible War. Ciekawy jest też Square Enix Hit Collection, w którym – poza wszystkimi częściami Deus Exa i dodatkami – znajdują się takie hity, jak:
– seria Hitman (wybrakowana, bez trzeciej części) – seria Just Cause z dodatkami – trzy gry z serii Tomb Raider – cała seria Dungeon Siege z dodatkami – seria Kane & Lynch z dodatkami – Thief: Deadly Shadows
Obniżka w przypadku tego pakietu jest większa i wynosi aż 77%. Zamiast 329.46, zapłacimy 74,99 Euro. Promocja weekendowa potrwa do 26 marca.

Wyprzedaż 3.0
autor: Spooky
data: 25.03.2012
Steam przebija sam siebie, kolejna wyprzedaż! Tym razem – 75% i tym samym Deus Ex: Human Revolution kosztuje aktualnie 9,99 EURO. Należy się spieszyć, promocja trwa jeden dzień, kończy się za 21 godzin.

DX dla uszu naszych
autor: Decard
data: 15.04.2012
Buszując po jutubie w poszukiwaniu muzyki dotkniętej cybernetycznym palcem, natknąłem się na taką oto niespodziankę.
O ile się nie mylę jest to pierwszy w historii utwór muzyczny w którym można usłyszeć głos Dentona. Po prostu miód na serce. I dowód na to, że oryginalny Deus Ex nie odejdzie w zapomnienie tak łatwo, jakby się mogło wydawać.

Nagradzany Deus Ex: Human Revolution
autor: Nexus
data: 20.04.2012
17 kwietnia podczas The Game Marketing Summit w San Francisco przyznano nagrody Game Marketing Awards traktujące o szeroko pojętym marketingu w przemyśle gier komputerowych. Swoje pięć minut miał Deus Ex: Human Revolution zaznaczając swą obecność w trzech kategoriach, a wszystko to za sprawą trailera PURITY FIRST. Kategorie w których DXHR jest obecny to:

- BEST COPYWRITING FOR A VIDEO ASSET – złoto
- OUTSTANDING PROMOTIONAL TRAILER – srebro
- SHARPEST LIVE-ACTION AWARD – BEST ENGINEERING – brąz

To jednak nie wszystko. Deus Ex: Human Revolution został najlepszą grą RPG w 2011 roku wg Official XBOX Magazine. Prezentacja statuetki powyżej

Kanadyjczycy również nagradzają
autor: Nexus
data: 22.04.2012
Wczoraj wieczorem w Vancouver odbyła się gala, gdzie Kanadyjczycy nagrodzili innych Kanadyjczyków tworzących gry komputerowe. Tak się składa, że Deus Ex: Human Revolution był tworzony w Montrealu więc również załapał się na imprezę. Był nominowany w ośmiu kategoriach, z czego ostatecznie zebrał pięć statuetek w następujących kategoriach:

- Best Console Game
- Best Audio

- Best Game Design
- Best Writing
- Best New Character

Ekipie z Eidos Montreal gratulujemy, a ja zapraszam do rozwinięcia newsa gdzie znajdziecie pełną listę kategorii, w których DXHR był nominowany.

Game of the Year
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
FIFA Soccer 12
Fight Night Champion
Superbrothers: Sword & Sworcery EP

Best Console Game
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
FIFA Soccer 12
Fight Night Champion
Dragon Age II

Best Audio
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
Fight Night Champion
Need for Speed: The Run
Warhammer 40K: Space Marine

Best Original Music
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
Superbrothers: Sword & Sworcery EP
Might & Magic: Clash of Heroes
Warhammer 40K: Space Marine

Best Game Design
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
Warhammer 40K: Space Marine
Dead Rising 2 – Off the Record
Superbrothers: Sword & Sworcery EP

Best Visual Arts
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
Superbrothers: Sword & Sworcery EP
Need for Speed: The Run
Warhammer 40K: Space Marine
WINNER: Assassin's Creed Revelations

Best Writing
Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
Superbrothers: Sword & Sworcery EP
To the Moon
Warhammer 40K: Space Marine

Best New Character
Deus Ex: Human Revolution – Adam Jensen
Warhammer 40K: Space Marine – Captain Titus
Tales from Space – About a Blob – Blob
Sissy's Magical Ponycorn Adventure – Sissy
Yeti – Yeti

Future Shop Gamers' Choice Award – Top Selling Canadian Videogame Deus Ex: Human Revolution
Assassin's Creed Revelations
FIFA Soccer 12
NHL 12

Human Revolution na Maca
autor: Spooky
data: 28.04.2012
Dwa dni temu, wiele miesięcy po premierze na PC i konsole oraz z dużym poślizgiem (wydanie na tę platformę zapowiadane było na… Wrzesień zeszłego roku), Deus Ex: Human Revolution ukazuje się wreszcie na platformie Mac. Gra dostępna jest w Mac App Store w cenie 49,99 USD. Poza samą podstawką i wszystkimi dostępnymi DLC, produkt zawiera między innymi 40-to stronicową książkę ze szkicami koncepcyjnymi i soundtrack.

Jeszcze jedna nagroda z Kanady
autor: Nexus
data: 21.05.2012
Kanadyjczycy najwyraźniej lubią nagradzać rodzime produkty. Tym razem na NUMIX Gala nagrodzono twórców z Quebec, którzy działają na szerokim polu multimediów poczynając od telewizji internetowej i aplikacji na urządzenia mobilne przez różnorakie ewenty kulturalne i instalacje muzealne na grach komputerowych kończąc. Trzeba przyznać, że tematyka nagradzanych jest mocno zróżnicowana. Deus Ex: Human Revolution jak nietrudno się domyślić walczył w ostatniej przeze mnie wymienionej kategorii (wszystkich było 20). Pokonał dwa tytuły, które raczej nikomu nie powinny być znane (chyba że jestem ignorantem) i są to Apprends avec Poko: les saisons et la météo oraz Skylanders Spyro's Universe
Ekipie z Eidos Montreal gratulujemy i życzymy aby w przyszłości była doceniana przez szerszą publikę

Deus Ex 4 w drodze
autor: Nexus
data: 27.05.2012

Linkedin znowu stał się źródłem przecieku. Na łamach tego serwisu pojawiło się dość wymowne ogłoszenie o naborze nowych pracowników do Eidos Montreal (autorem zamieszania jest pracownik zewnętrznej firmy rekrutacyjnej). Tytuł Deus Ex 4 nie pada wprost, ale czy można mieć wątpliwości czytając poniższy opis:
Projekt oparty jest na istniejącej marce, która jest dobrze znana i ceniona jako tytuł akcji/przygody z elementami wyboru oraz skradania. Przyszłe produkty z serii mają wykorzystać zalety nadchodzących w ciągu dwóch lat platform, w celu zapewnienia niepowtarzalnego realizmu, głębi i konsekwencji wyborów gracza.
Samo ogłoszenie szybko zniknęło z serwisu, ale jak wiadomo w internecie nic nie ginie więc zapraszam do rozwinięcia newsa gdzie znajdziecie oryginalną treść ogłoszenia.
New roles with a major Canadian company that is looking to expand it's team in various areas – semi open-world action adventure title that responds to player choice and interaction: Apply now!

We are working alongside a major game development studio that has multiple teams, multiple projects and a fantastic reputation for creating AAA action/adventure titles on the latest platforms. They have won multiple awards for their efforts and have developed a number of new IP's throughout their history that has contributed to ensuring they are one of the best in their class.

Due to this continued success and with the support of a major publisher, they are looking for a number of new hires in an additional studio that is being grown and nurtured in the (ever growing) Quebec games industry community.

The project is based upon an existing IP that is a well known and respected action/adventure title, with elements of choice and stealth within the gameplay. The future iterations of the franchise intend to really take advantage of the new platforms coming in the next two years to provide an experience with unparralled realism, depth and consequence for player action and choice.

The current vacancies that they have for this project are:
Cinematics Director – $120-150K
Senior Gameplay Programmer – $75-100K
Lead Technical Developer (core tech or engine exp) – $95-125K
Level Artists (multiple – need local Canadians ideally) – $60-85K
Technical Artist – $80-100K
Lead Artist – $90-125K
Lead Programmer (50% management/Scrum) – $100-140K
Senior Programmer (engine and 2 other specialities – real generalist required) – $95-125K

All roles offer strong bonus (3 different bonus plans – delivery date, product sales, overall company profit sharing), a comprehensive benefits plan, and full relocation assistance.

If you would like to know more then please get in contact with Pete Leonard on peter.leonard@amiqus.com or 0044 1925 839 725

Reedycje, reedycje, reedycje..
autor: Nexus
data: 2.06.2012

Jak ten czas leci. Jeszcze trzy miesiące, a Deus Ex: Human Revolution będzie obchodził pierwsze

urodziny. Cenega – polski dystrybutor gry – nie traci czasu i co chwila wypuszcza kolejne reedycje. 23 marca bieżącego roku Human Revolution trafił ponownie na półki sklepowe za sprawą serii wydawniczej „Premium Games". Oferowana była podstawowa wersja gry bez dodatków za cenę 59,99zł. Teraz nadszedł czas na pełny pakiet. Od 15 czerwca do dystrybucji trafi DXHR w Złotej Edycji. Gracze dostaną grę ze wszystkimi dodatkami, a więc: Pakiet Wybuchowy, Pakiet Ulepszeń Taktycznych i Brakujące Ogniwo. Za całość zapłacimy 89,99zł.

To jeszcze nie koniec. 30 kwietnia w USA i 17 maja w Wielkiej Brytanii DXHR trafił na platformę Macintosh. Podobnie jak w przypadku Złotej Edycji, zaoferowano grę ze wszystkimi DLC. Samo wydanie pod względem fizycznej zawartości wzorowane jest na Augmented Edition.

Promocja Deus Ex: Bunt Ludzkości – Złota Edycja
autor: Nexus
data: 14.06.2012

W związku z reedycją Deus Ex: Bunt Ludzkości w serii Złota Edycja, Polska Strona Deus Ex otrzymała możliwość zaoferowania tego wydania za promocyjną cenę 74,99 zł. Rabat zawdzięczamy polskiemu wydawcy gry CENEGA Poland! Aby skorzystać z promocji, należy użyć przy zakupie w sklepie MUVE.PL specjalnie dedykowanego kodu **DEUSZE-PSDX-ZNIZKA**.

Przypominamy, że Deus Ex: Bunt Ludzkości w Złotej Edycji zawiera wszystkie do tej pory wypuszczone DLC a więc: Brakujące Ogniwo, Wybuchowy pakiet oraz Wyposażenie taktyczne. Premiera wydania nastąpi już jutro 15 czerwca 2012r.

Artykuły

50 dowodów na to, że grasz w Deus Ex

zbyt długo za dużo??? Nigdy!

Oryginał pochodzi z: Planet Deus Ex
Autor: ColdPenguin
Tłumaczenie: Braun
Publikacja: Braun
Data publikacji: 14.04.2001

1. Włamujesz się do komputera kolegi stojąc przed nim, ale nie możesz znaleźć interfejsu Ice Breakera
2. Zastanawiasz się dlaczego w kieszeni twojego płaszcza nie ma wyrzutni rakiet
3. Stale nosisz ze sobą gaśnicę, tak na wszelki wypadek
4. Zabierasz do własnego biura wszystkie meble swojego szefa
5. Nosisz w nocy okulary przeciwsłoneczne
6. Po posiłku sprawdzasz ile punktów zdrowia udało ci się odzyskać
7. Jeśli przychodzisz do domu a drzwi są zamknięte, sprawdzasz ile wytrychów masz ze sobą
8. Co? Statua Wolności jest wciąż cała?
9. Do każdego każdego budynku wchodzisz przez tylne dzwi lub szyb wentylacyjny
10. Tuż przed ślubem instalujesz wszczep Agressive Defence System na 4 poziomie
11. Starasz się przekupić wszystkie dzieci na ulicy batonikami i żywnością z soi w zamian za informacje
12. Wydaje ci się, że spalasz alkohol tak szybko jak JC
13. Gdy tylko zobaczysz szczura, starasz się go dogonić by usłyszeć satysfakcjonujący dzwięk zgniatania
14. Rozbijasz wszystkie pudełka, które chcesz otworzyć
15. Wydaje ci sie, że głos w twojej głowie to Alex Jacobson
16. Czujesz podniecenie na widok bankomatu: łatwa kasa...
17. Wciąż kucasz by nikt nie mógł cię usłyszeć lub zauważyć
18. Gdy widzisz piłkę do kosza, rzucasz nią w głowy innych ludzi by posłuchać co powiedzą
19. Nie widzisz nic dziwnego w przebywaniu w damskiej toalecie; jeśli ktoś cię pyta co robisz, odpowiadasz, że szukasz ukrytego panelu z klawiszami
20. Nie wchodzisz do restauracji zanim nie zainstalujesz wszczepu przeciwradiacyjnego
21. Widząc policjanta pytasz: jaka wygląda sytuacja?
22. MJ12 jest wszędzie; trzeba właczyć niewidzialność!
23. Pytasz u dostawcy telefonów komórkowych, czy ma w ofercie infolinki
24. Gdy dzwoni twój pager, uciekasz przed eksplozją granatu
25. Nigdy nie rozmawiasz z prasą, zabijasz każdego dziennikarza o imieniu Joe
26. Pytasz kloszardów na ulicy, czy nie słyszeli o magazynie z nielegalnym generatorem
27. Pijesz piwo znalezione na ulicy
28. Pytasz swojego lekarza, czy twoje przeziębienie to nie Szara Śmierć
29. ...czy mogę dostać trochę ambrozji?
30. Jeśli pojemnik nie jest zamknięty, jest twój

31. Zawsze sprawdzasz, czy w kanałach nie ma dealerów narkotykowych lub tajnych laboratoriów rządowych
32. Gdzie mogę znaleźć szyb wentylacyjny?
33. Chodzisz na cmentarz by sprawdzić czy przy ciałach nie ma amunicji
34. Co?! Nie zniszczyłem twoich mebli niebieskim, świecącym mieczem! To był sabotażysta MJ12!
35. Pytasz lekarza, czy powinieneś utrzymywać maksymalny poziom bioenergii
36. Pytasz na lekcjach pływania, czy 2250 punktów umiejętności wystarczy by być mistrzem
37. Piszesz listy do armii, by przestała pracować nad bronią plazmową, bo jest do kitu
38. Przed zainwestowaniem na giełdzie robisz save'a
39. Dlaczego w tym budynku jest tak mało pojmników z niebezpiecznymi substancjami?
40. Na widok kobiety z dużym biustem mówisz: "masz niezłe augi..."
41. Kupując komuś piwo oczekujesz informacji o rządowym spisku (wiele zależy od tego, ile piwa kupisz rozmówcy)
42. W czasie walki mieczem Dragon's Tooth mówisz do przeciwnika: "Luke, jestem twoim ojcem!"
43. Zmieniasz nazwisko na Deus Ex Machina, by sprawdzić ile osób prawidłowo je rozpozna
44. Twoja krajalnica wycina loga Deus Ex
45. Gdzie są skrzynki z apteczkami?
46. Śpisz w dzień, możesz pracować tylko w nocy
47. Sprawdzasz killphrase na każdym Niemcu i każdej Rosjance
48. Znasz całego Deusa na pamięć i możesz go skończyć z wyłączonym monitorem
49. Na Billa Gatesa mówisz 'Bob Page'
50. Znajdujesz czas na napisanie tej listy o 1.30 w nocy...

Deus Ex: The Conspiracy

konsolowa wersja Deus Ex

Publikacja: Braun
Data publikacji: 29.05.2001

Deus Ex: The Conspiracy jest portem gry Deus Ex na konsolę Sony Playstation 2. W Stanach Zjednoczonych został wydany 25 marca 2002 roku, w Europie 24 maja 2002 roku, zaś w Polsce 9 października 2002 roku (przez Cenegę). Poszczególne wydania nie różnią się niczym szczególnym oprócz wyglądu okładki czy standardem wyświetlania obrazu (PAL/NTSC). Płytka DVD została zapakowana w plastikowe czarne pudełko amaray, w którym znajduje się również papierowa instrukcja. Polskie wydanie jest w całości w języku angielskim łącznie z instrukcją, jednak dodatkowo zawiera ulotkę z opisem klawiszologii w języku polskim

Zmiany w stosunku do wersji na PC:

- Na nowo zrobiono modele postaci, zaś ich animację oparto o system szkieletowy i technikę motion capture.
- Poziomy zmniejszono w stosunku do wersji na PC ze względu na ograniczenia konsoli (32 MB pamięci RAM), niektóre z nich jak np. Hells Kitchen zostały niemal kompletnie przebudowane. Scenariusz pozostał bez zmian.
- Zmieniono menu główne gry oraz interfejs, przystosowując je do pada PS2.
- Motyw muzyczny z menu głównego gry został nagrany przez orkiestrę.
- Intro oraz trzy zakończenia gry są prerenderowane.
- Gra nie posiada multiplayera.
- Augmentacje montuje się bez użycie robota medycznego, zaś ten leczy od razu na 100%
- Klikając na leżące ciało, to co się zmieści trafia do plecaka a reszta ląduje na ziemi. Dzięki temu od razu można przenieść ciało bez konieczności opróżniania jego zawartości.

Kody

Aby skorzystać z ułatwień, należy przejść do ekranu Goals/Notes/Images. Następnie nacisnąć kolejno klawisze: L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start. Pojawi się wtedy lisa kodów:

- GOD - nieśmiertelność
- Full Health - wyleczenie
- Full Energy - bioenergia
- Full Ammo - amunicja
- Full Mods - wszystkie ulepszenia do broni
- All Skills - wszystkie umiejętności na maksimum
- Full Credits - pieniądze
- Tantalus - ?

Aktualizacja - Nexus dnia 19 luty 2010

Game Of The Year Edition

specjalna wersja gry

Publikacja: Braun
Data publikacji: 15.07.2001

8 maja 2001 w Stanach Zjednoczonych wydano specjalną edycję gry Deus Ex - Game of the Year Edition. Nazwa jest nieprzypadkowa - DX został uznany za najlepszy produkt roku przez wiele pism i serwisów internetowych poświęconych grom komputerowym. Na pudełku wyszczególniono zresztą wyróżnienia przyznane grze na Zachodzie.

Jak wygląda to specjalne wydanie? Całość ukryta jest w ekskluzywnym, srebrnym pudełku z tłoczonymi napisami. W środku można znaleźć 2 płyty CD. Na pierwszej znajduje sie sama gra uaktulniona finalną wersją patcha (1.112fm) z dodanym trybem multiplayer. Na płytce znajduje się też Software Development Kit - edytor do tworzenia własnych poziomów. Drugi kompakt zawiera pełną ścieżkę dźwiękową z gry w jakości CD Audio (44.1KHz, stereo) oraz pakiet z trzema tematami dla Windows opartymi na grze. Jakby tego było mało, w pudełku jest też papierowy egzemplarz gazety Midnight Sun.

Jeszcze kilka słów o soundtracku. Wszystkie utwory zostały zremiksowane i poprawiono ich jakość. Pewnej przeróbki doczekał się temat główny. A oto lista utworów na płycie:

1. Main Title
2. Intro Sequence
3. Liberty Island
4. UNATCO - (autor: Michiel Van Den Bos)
5. Battery Park
6. NYC Streets
7. Lebedev's Airfield - (autor: Michiel Van Den Bos)
8. Airfield Action - (autor: Michiel Van Den Bos)
9. Enemy Within
10. Desolation (Hong Kong Canal)
11. The Synapse (Hong Kong Streets)
12. Hong Kong Action
13. Majestic 12 Labs
14. Versalife
15. Naval Base - (autor: Dan Gardopee)
16. Paris Streets
17. DuClare Chateau - (autor: Michiel Van Den Bos)
18. Paris Action
19. Return to NYC
20. Oceanlab
21. Ocean Action
22. Oceanlab Complex
23. Vandenberg - (autor: Dan Gardopee)
24. Begin the End (Bunker)

25. Area 51
26. Ending 1
27. Ending 2
28. Ending 3
29. The Illuminati
30. DX Club Mix

Jeśli nie zaznaczono inaczej, autorem utworów jest Alexander Brandon.

Echelon

czym naprawdę jest?

Publikacja: Nimitz
Data publikacji: 4.01.2002

Ciekawość jest chyba najbardziej ludzką cechą. Gdyby było inaczej, to teraz ciągle trwalibyśmy w erze kamienia łupanego. To właśnie ciekawość pchnęła ludzi do wielkich odkryć geograficznych i innych ważnych czynów, które na stałe zapisały się w historii świata. To właśnie z ciekawości jeden wódz plemienia wysłał jakiegoś ochotnika, żeby ten podpatrzył co się dzieje w obozie drugiego plemienia. Ten ochotnik, przypadkowo zobaczył, że w drugim obozie masowo ruszyła produkcja dzid bojowych i też przypadkowo podsłuchał, że bro? ta potrzebna będzie do przeprowadzenia ataku na jego wioskę. Atak się nie powiódł, bo w atakowanej wiosce już czekała duża grupa wojowników gotowych do obrony swoich domów.

Tak właśnie wyobrażam sobie początki wywiadu wojskowego. Kiedy tylko okazał się on skuteczną metodą chronienia swoich terytoriów, a później interesów, natychmiast stał się on bardzo powszechny. Doszło do tego, że wszyscy wodzowie szpiegowali wszystkich i nie dało się nic zrobić bez powiadomienia o tym innego plemienia. Rozsądnym posunięciem będzie połączenie sił dwóch plemion i wspólne szpiegowanie innych.

W tym właśnie momencie przenosimy się do czasów nie tak bardzo odległych, bo do roku 1947. Wtedy to dwie agencje: amerykańska NSA ('National Security Agency' lub 'No Such Agency' - w tłumaczeniu przez złośliwych) i brytyjska GCHQ ('Goverment Communication Headquaters') podpisały porozumienie o kryptonimie UKUSA. Traktowało ono o współpracy tych dwóch agencji w szpiegowaniu innych 'wodzów'. Na początku Ameryka i Wielka Brytania podpatrywały tylko ZSRR i później pa?stwa układu Warszawskiego.

W końcu ktoś mądry wpadł na pomysł przeprowadzenia operacji wywiadowczej na większą skalę. Zbudowano wielkie centrum komputerowe (oczywiście potajemnie), potem podłączono je do kabli pod oceanami i do superczułych stacji nasłuchu radiowego. W ten sposób Amerykanie i Anglicy mogli podsłuchiwać praktycznie WSZYSTKO (teleksy, telefony, później faksy i Internet).

Kiedy okazało się to skuteczne, wydano polecenia unowocześnienia tych stacji wywiadowczych. W ten sposób dotarliśmy do czasów teraźniejszych. System komputerowy, który powyżej opisałem, zdążono już nazwać Echelonem, a do UKUSA dołączyły jeszcze Kanada, Australia i Nowa Zelandia. Jednak przez te wszystkie lata Echelon nie pozostawał kompletnie tajny i niezauważony. W 1988 roku Margaret Newsham jako pracownica Menwith Hill (bazy NSA w Wielkiej Brytanii) złożyła w Kongresie skargę na NSA, która podobno 'za dużo sobie pozwalała'.

Pomimo kilku drobnych wpadek, system Echelon okazał się niesamowicie skuteczną metodą podpatrywania co się dzieje za granicą. Amerykanie zaczęli wykorzystywać to potężne narzędzie do szpiegostwa przemysłowego. Niedawno we Francji postawiono zarzut, że Echelon pomógł Boeingowi w wygraniu przetargu Arabii Saudyjskiej na zakup samolotów pasażerskich.

Odpowiedzią Ameryki na to oskarżenie było stwierdzenie, że Echelon to nic innego jak plotka nie mająca poparcia w rzeczywistości (a jak było z NSA? - nikt nie przyznawał, że coś takiego naprawdę istnieje).

Ze względu na gwałtowny rozwój Internetu, położono w Echelonie większy nacisk na badanie tej właśnie sieci. Do tego celu wykorzystywano programy typu sniffer, które przeszukiwały sieć w poszukiwaniu słów kluczowych, np. Mossad, CIA, FBI, NSA, terroryzm, narkotyk, itd. Kiedy znalazły takie słowo w jakimś przekazie, oznaczały je czterocyfrowym kodem, potem zapisywały i szukały dalej. Działały one podobnie do normalnych wyszukiwarek internetowych, tylko na znacznie większą skalę. Aby zasięg Echelona był jak największy, USA zainstalowało sniffery w dziewięciu największych węzłach komunikacyjnych Ameryki.

Ciągłe dążenia do wydłużania macek Echelonu zdają się być efektywne, bo dzisiaj podobno kontroluje on 90% e-maili, telefonów i faksów. Aby jednak sniffery zajmowały się przeszukiwaniem tylko Internetu, zamiast bezcelowym badaniem np. połączeń telefonicznych, stosowano snappery. Snappery zajmowały się rozdzielaniem transmisji na te telefoniczne, faksowe i modemowe. Dzięki temu każdy zajmował się tym, czym powinien. Połączenia telefoniczne były nagrywane i odsłuchiwane losowo, więc większość z nich nigdy nie przesłuchana, była kasowana po kilku miesiącach leżenia na półce. Główne stacje nasłuchowe Echelonu działały podobnie, tyle że z pomocą programów zwanych dictionaries (słowniki). Dictionaries wyszukują słowa bądź frazy zgodne z tymi zapisanymi w ich bazach danych, podobnie jak sniffery.

Mogłoby się wydawać, że przed Echelonem nie ma ucieczki. Jest to jednak nieprawda, najlepszą bronią przeciw niemu jest szyfrowanie swoich przesyłek, na przykład programikiem PGP.

Kolejną kłodę pod nogi UKUSA rzucono zmieniając tradycyjne kable miedziane leżące na dnie oceanów na linie światłowodowe. Do tej pory wyłapywano informacje przesyłane miedziakiem instalując za pomocą łodzi podwodnych specjalne urządzenia indukcyjne, zdolne bo podłączenia się pod ten kabel. Ze światłowodem nie jest już tak łatwo, aby się do niego 'podpiąć', trzeba znaleźć repeater (wzmacniacz sygnału w światłowodzie) i pod niego się podłączyć.

Problemów Echelonowi przysparzają także hakerzy, urządzając 'Jam Echelon Day', kiedy to proszą jak największą grupę ludzi o wysyłanie jak największej ilości e-maili z jak największą ilością słów kluczowych.

Po tym wywodzie ciekawi jedynie fakt, czy w obrębie samego UKUSA wszyscy członkowie są uczciwi. Warunkiem paktu było postanowienie, że każda baza Echelonu jest niezależna i nie musi udostępniać informacji przez siebie wyszpiegowanych innym. Trochę dziwna jest okoliczność, że NSA wyposażyła w sprzęt stacje nasłuchowe innych pa?stw. 'Dobroduszność' ta stanowi dobre podłoże dla twierdzenia, że w systemach tych urządeń są jakieś tajne drzwi. Przecież skoro Echelon kontroluje praktycznie cały Internet, to dlaczego jedna stacja nie mogła by śledzić tego, co jest przesyłane w obrębie własnego intranetu Echelonu?

Czym więc jest Echelon? Systemem komputerowym o wielkich możliwościach wykorzystywanym do przechwytywania wiadomości przesyłanych między ludźmi. Teoretycznie chroni on nas przed atakami terrorystycznymi, ale z drugiej strony dostosowywanie do swoich potrzeb wyników przetargów nie jest zbyt legalna i konstruktywną działalnością...

A teraz z innej beczki... Jak ten temat się ma do gry? Ci bardziej dociekliwi wiedzą, że w domu Morgana Everetta siedzi sobie Morpheus. A kto to ten Morpheus? Po krótkiej gadce w końcu wyjawi, że jest on prototypem... Echelona IV. To wyjaśnia, skąd tyle wiedział o JC Dentonie...

DX Continuity Bible - Część I

kompendium wiedzy o świecie Deus Ex

Oryginał pochodzi z: GameSpy
Autor: Deus Ex Team
Tłumaczenie: Braun, Nimitz Zapanbrat, Lord_Prymus, Copniack
Publikacja: Braun
Data publikacji: 18.08.2002

Nota edytorska: celem tego dokumentu jest zebranie kluczowych informacji dotyczących świata Deus Ex. Jest on oparty na fragmentach dokumentacji służącej za punkt wyjścia dla twórców gry, zawiera też pewne poprawki wprowadzone dla zachowania zgodności z końcowym kształtem gry. Mamy nadzieję, że przedstawione informacje będą użyteczne, a przy tym nie przytłoczą swą obszernością.

Należy zwrócić uwagę, że znacząca część prezentowanych tu szczegółów nie znalazła się w grze. Niektóre początkowo miały posłużyć za podstawę do stworzenia misji (Teksas, stacja kosmiczna, baza na Księżycu, Mt. Weather), ale znaczna ich część w ogóle nie pojawiła się w grze albo została wykorzystana powierzchownie i fragmentarycznie.

Oznacza to, że choć poniższe wycinki opisu świata gry można traktować poważnie, to jednak bez przesadnego fanatyzmu. Można na przykład spróbować sobie wyobrazić, co naprawdę dzieje się na bazie księżycowej.
Dokument ten był wykorzystany także jako podstawa dla Deus Ex: The Conspiracy na PS2 i prawdopodobnie będzie, dla zachowania ciągłości, w pewien sposób wykorzystany w Deus Ex 2.

(UWAGA NA SPOILERY: jeśli jeszcze nie ukończyłeś Deus Ex albo Deus Ex: The Conspiracy, możesz znaleźć tu informacje, których nie chciałbyś jeszcze znać!)

Do dokumentacji dodane zostały komentarze członków zespołu tworzącego grę dotyczącego jego powstania oraz różnic z jej ostatecznym kształtem.
Autorami pytań są Despot z PlanetDeusEx oraz Silverdawn z GameSpy.

Kompleksowa wizja świata

W roku 2052 świat jest jeszcze bardziej niebezpiecznym i chaotycznym miejscem niż dziś. Terroryści działają otwarcie i mordują tysiące ludzi; narkotyki, choroby, zanieczyszczenie i El Nino zabijają jeszcze więcej. Światowe systemy ekonomiczne są bliskie upadku, a przepaść między nieprawdopodobnie bogatymi a beznadziejnie biednymi powiększyła się do rozmiarów Wielkiego Kanionu. Media otwarcie promują to, co najgorsze. Mimo to nie jest to jeszcze jedna Czarna Wizja Postapokaliptycznego Świata (TM). Deus Ex jest osadzony na 10 minut przed Apokalipsą. Jest jeszcze nadzieja.

Niemal niewyobrażalnie zaawansowana technologia jest nadzieją na przyszłość. Postać, w którą wciela się gracz, potężny, wzmocniony za pomocą nanowszczepów agent organizacji antyterrorystycznej znanej jako UNATCO, jest jednym z symboli tej nadziei. Gracz wysłany w celu zbadania pozornie oczywistych działań terrorystów Nowym Jorku odkrywa, że organizacja dla której pracuje jest daleka od rozwiązania problemu - sama jest jego częścią. Co więcej, odnajduje niepokojące dowody na to, że

UNATCO może być pod kontrolą grupki konspiratorów, którzy chcą ni mniej ni więcej, jak władzy nad światem. W miarę jak przemierzasz świat od Nowego Jorku do Hong-Kongu, od Paryża po pustynie Południowego Wschodu USA, coraz głębiej odkrywasz tajemnicę. Ktoś - lub coś - zwanego "Majestic 12" przez cały czas pociąga za sznurki.

Szczegółowa kreacja postaci

GameSpy: Postacie są znacznie bardziej szczegółowo opisane w dokumentacji, niż zostało to zrealizowane w grze. Na przykład nie ma mowy o tym, że Page do przesady był oddany nauce, a ekstrawagancję Paula zdradza jedynie jego głos. Czy macie jakieś uwagi na temat walki z tendencją do spłycania postaci w grach komputerowych?

Harvey Smith: Dla mnie odpowiedź brzmi: "Im mniej postaci, tym są one głębsze". Po prostu chcieliśmy osiągnąć zbyt wiele. Zrobiłbym grę krótszą o 25%, lecz głębszą.

Sheldon Pacotti: Uważam, że zawsze istnieje duże napięcie między dynamiką misji, a szczegółowym ukazaniem postaci. Czasem NPC ma do przekazania graczowi tyle informacji, że pokazanie charakteru danej osoby schodzi na dalszy plan. Zauważ jak bardzo działania Paula zależą od gracza podczas pierwszego spotkania. Dodanie takich rzeczy jak wybór broni miało na celu skierowanie uwagi na inne problemy w tej misji. Etapy z udziałem Tonga również są przepełnione dialogami typu: "idz-tam-zrób-to".

Z drugiej strony, Page praktycznie nie pojawia się w grze aż do ostatniej misji. Po prostu autorzy nie znaleźli dla niego miejsca aż do ostatniej konfrontacji. Aby postać naprawdę ożyła w grze, musi w uzasadniony sposób pojawiać się w wielu etapach i mieć do zrobienia coś więcej niż tylko uczestnictwo w realizacji kolejnego celu misji. W pewien sposób odnosi się to do Paula, którego pokazaliśmy jeszcze dwa razy w nieinteraktywnych spotkaniach, ale nigdzie nie można go zobaczyć jak jest przukupywany w barze (vide: Jock) albo jak narzeka na automat do napojów jak Gunther. Jego ekstrawagancję możesz poznać tylko podczas ataku terrorystów. Pokazanie takich cech bohaterów wymaga więcej dokładnego planowania niż można to sobie wyobrazić.

Streszczenie scenariusza DX 1

W Deus Ex grasz jako JC Denton, świeżo upieczony agent United Nations' Anti-Terrorist Coalition (UNATCO), który został wyposażony w nanowszczepy. Twój starszy brat, Paul Denton, również wyposażony we wszczepy agent, przez cały czas dzieli się z Tobą swoimi uwagami. W tym czasie UNATCO zajmuje się Szarą Śmiercią (Grey Death), epidemią o światowym zasięgu. Pomimo że istnieje lekarstwo, zwane Ambrozją, jego produkcja i dystrybucja przebiega bardzo wolno. National Secessionist Force (NSF) twierdzi, że lekarstwo jest blokowane przez tajne organizacje, dlatego wykorzystując terrorystyczne metody działania przystępuje do działania.

Infiltrując zaimprowizowane przez terrorystów centrum dowodzenia na Liberty Island odkrywasz, że niedawno przechwycona przez nich Ambrozja już opuściła wyspę. Odzyskujesz pojemnik z Ambrozją i rozwiązujesz problem zakładników na stacji metra w Battery Park. Następnie wyłączasz należący do NSF generator w Hell's Kitchen, dzięki czemu zespół dowodzony przez Paula może dostać się do placówki NSF i odzyskać kolejny pojemnik z Ambrozją. Kiedy powracasz do UNATCO, dowiadujesz

się, że akcja zakończyła się niepowodzeniem. W kwaterze głównej spotykasz Waltona Simonsa, szefa FEMA, który wydaje się mieć większy zakres uprawnień, niż wskazywałaby na to jego pozycja.

Wyruszasz, aby nie pozwolić by Ambrozja opuściła Nowy Jork. Pokonujesz podziemne tunele zamieszkane przez Ludzi-Krety (Mole People), by w końcu dotrzeć do lądowiska helikopterów i lotniska, gdzie szczepionka jest przygotowywana do transportu. Ścigasz Juana Lebedeva, milionera-anarchistę, który finansuje przedsięwzięcia terrorystów. Nieoczekiwanie spotykasz tam Paula, który wyjawia Ci, że działał jako podwójny agent na usługach NSF i zachęca Cię abyś rozważył dla kogo pracujesz.

Pomimo że otrzymujesz rozkaz udania się do Hong-Kongu, ze względu na otrzymaną od Paula wiadomość Twój pilot, Jock, kieruje Cię do Nowego Jorku. Gdy Paul daje dowody na skorumpowanie UNATCO, postanawiasz pomóc NSF nadając sygnał do rozproszenia. Po zrobieniu tego napotykasz na silny opór i zostajesz schwytany.

Budzisz się uwięziony w nieznanym miejscu. Dzięki pomocy tajemniczego hakera imieniem Deadalus udaje Ci się uwolnić z celi. W miarę jak przemierzasz budynek, uświadamiasz sobie, że byłeś przetrzymywany przez Majestic 12 (MJ-12), tajną amerykańską agencję rządową zajmującą się badaniami i wykorzystaniem biotechnologii. Była ona najpierw pod kontrolą tajnego, istniejącego od wieków stowarzyszenia, The Illuminati, ale ostatnio została wyrwana z ich rąk przez wpływowego i bogatego Boba Page'a, po tym jak wyeliminował on Radę Pięciu (The Council of Five). Z zaskoczeniem odkrywasz, że baza MJ-12 jest ulokowana w podziemiach kwatery głównej UNATCO, co wskazuje na jego znaczącą rolę w konspiracji. Dowiadujesz się też, że agenci z nanowszczepami, tacy jak Ty i Twój brat, posiadają systemy autodestrucji, dzięki którym UNATCO może Cię zdalnie zabić. Przed opuszczeniem bazy zabierasz niezbędne informacje, dzięki czemu Tracer Tong, utalentowany naukowiec i przyjaciel Twojego brata, może zneutralizować system.

Następnie podróżujesz do Hong-Kongu, aby go poszukać. Na miejscu jednak musisz doprowadzić do negocjacji pomiędzy triadami (przestępczymi organizacjami, które kontrolują miejscowe interesy). Ze względu na napiętą atmosferę ani triada Luminous Path, rządzona przez Gordona Quicka, ani Red Arrow, której przewodniczy Max Chen, nie chce pomóc w znalezieniu Tracera Tonga. Po wizycie w miejscowym budynku koncernu Versalife (należącego do Boba Page'a jedynego dostawcy Ambrozji) dowiesz się, że była aktorka Maggie Chow pracowała razem z Pagem w celu zdestabilizowania lokalnego rynku, skłaniając Maxa Chena do rozpoczęcia konfliktu triad. Zaraz po przywróceniu porządku i zgody między triadami, Quick zaprasza cię do posiadłości Luminous Path, gdzie w końcu spotykasz Tracera Tonga, który deaktywuje twój mechanizm autodestrukcji. Następnie Tong wysyła cię z powrotem do budynku Versalife w celu znalezienia większej ilości informacji.

Na miejscu dowiadujesz się, że Gray Death jest wirusem stworzonym przez człowieka. Tracer Tong i Daedalus kierują cię do Morganna Everetta, członka Illuminati, jedynego człowieka, który jest w stanie stworzyć antidotum dla Grey Death. W Paryżu kontaktujesz się z Silhouette, kolejną organizacją walczącą z MJ12. Jej lider, Chad Dumier, doprowadza cię do Nicolette DuClare, której matka razem z Morgannem Everettem była członkiem przewodzącego Illuminati Kręgu Pięciu. Po przeszukaniu willi rodziny DuClare, odnajdujesz sekretne miejsce z komputerem, który pozwala na kontakt z Everettem. Po zdobyciu ważnych informacji w paryskiej katedrze, kontaktujesz się na stacji metra z jednym z agentów Everetta, który obezwładnia cię i zabiera do swojego zwierzchnika.

U Everetta zaczynasz pojmować wszystkie fakty układające się w logiczną całość. Bob Page na początku wyeliminował innych przywódców Illuminati, potem stworzył wirus Gray Death, a teraz

kontroluje dostawy antidotum, wszystko w celu zawładnięcia światem. Swojego podopiecznego Waltona Simonsa umieścił na kluczowej pozycji dyrektora organizacji FEMA. Mimo iż Everett jest w stanie zneutralizować wirusa, Page nadal nie został wyeliminowany i ma inne, poważniejsze plany na przyszłość.

Dowiedziałeś się także o pochodzących z Area 51 projektach sztucznej inteligencji. Okazuje sie, że Deadalus został stworzony przez MJ12, a później zbuntował się przeciwko swoim twórcom. Icarus, będący niedoskonałym klonem Deadalusa, jest ciągle pod kontrolą Boba Page'a i MJ12, a Morpheus (znajdujący się posiadaniu Everetta) okazuje się być prototypem dla obu SI.

Następnie kierujesz się do bazy powietrznej Vandenberg, by skontaktować się z Garym Savagem, głównym projektantem nanotechnologii. Baza jest pod oblężeniem MJ12, dlatego twoim następnym zadaniem jest pozbycie się wrogów. Po aktywacji systemów sieciowych niezbędnych do odparcia ataków Icarusa, Deadalus i Icarus niespodziewanie łączą się, tworząc nowy system sztucznej inteligencji, która dysponuje ogromnymi możliwościami i zostaje nazwana Helios. Po tym fakcie Page informuje Cię, że był to początek jego ostatecznego planu. Po rozmowie z Savagem oraz z przybyłym na miejsce chorym na Gray Death Tracerem Tongiem, postanawiasz odbić córkę Savage'a Tiffany, potem spenetrować podwodną bazę w celu znalezienia większej ilości informacji dla Savage'a.

Co się stało z Bobem Pagem?

GameSpy: Bob Page opisany jest jako człowiek o ogromnych możliwościach, mający kontrolę nad armią nano-żołnierzy. Bob Page znany z gry nie był typowym końcowym bossem tak jak sugerowała dokumentacja. Co skłoniło was do zakończenia akcji w tak oryginalny sposób?

Harvey: Uwielbiam poszczególne partie finału, jak pozwolenie graczowi wybrania różnych zakończeń z różnymi konsekwencjami, podoba mi się też pomysł nakłaniania głównego bohatera do sprzecznych działań przez różne postacie, ale postać Boba Page'a rozczarowała mnie. Nie chcieliśmy sprowadzić wszystkiego do stereotypowej walki z bossem (nie można zwalczyć idei przemocą). Ale na początku myśleliśmy, że będzie przedstawione to tak, jakby Page uzyskiwał władzę nad otoczeniem, że będzie czymś w rodzaju siły absolutnej (najpierw w Area 51, później na świecie).

Twoja misja zakończona zostaje sukcesem, ale dowiadujesz się, że Bob Page wymierzył pocisk nuklearny na Vandenberg. Podążasz więc na miejsce startu rakiety, przekierowując ją na Area 51, gdzie Bob Page przygotowuje się do scalenia z Heliosem, by stać się niezwyciężonym, ogólnoświatowym dyktatorem. Ostateczna konfrontacja następuje właśnie w tam.

Odtąd rozwiązanie leży w twoim geście. Możesz posłuchać Tracera Tonga i wywołać eksplozję niszcząc Area 51, pozbawiając świat globalnej komunikacji i cofnąć cywilizację do prostszego, bardziej zdecentralizowanego stanu. Możesz także zjednoczyć się z Heliosem i objąć rolę ogólnoświatowego władcy mając dostępne czyste źródło informacji i możliwości Universal Constructora albo też wyeliminować Boba Page'a i rządzić światem wraz z Morgannem Everettem zachowując obecny porządek.

JC i Paul Denton

Prace nad nanotechnologią rozpoczęły się we wczesnych latach 20. dwudziestego pierwszego wieku. Naukowcy pracujący dla Majestic 12 (wśród których był Bob Page) mieli ograniczone pole do działania. Mechaniczne nanowszczepy dopiero wypłynęły na światło dzienne. Nanoelementy (nanites) mogłyby być następnym krokiem w technologii nanowszczepów, ale wiele problemów zostało jeszcze do rozwiązania. Samodzielący się nanoelement, który oddziaływałby na żywą materię, był tylko fantazją. Takie urządzenia musiałyby być także zdolne do słuchania i interpretowania poleceń ludzkiego mózgu oraz zdolne do wysyłania informacji w formie dla niego zrozumiałej. Wdrożenie wszystkich tych technologii zajęłoby lata.

Tym czego potrzebowało MJ12, był obiekt testowy dostosowany do ich wymogów...

Ale jak znaleźć takiego kandydata? Illuminati, które skrywało w sobie ogromną siłę i możliwości, zrobiło wielki, sekretny spis ludności pomiędzy rokiem 1940 a 1965, notując każdego, kto otrzymał od nich dawkę szczepionki przeciw ospie. W ten sposób byli w stanie zbudować bazę kodów genetycznych prawie wszystkich mieszkańców Stanów Zjednoczonych oraz dużej liczbę ludzi z reszty świata.

Agenci Illuminati udający pielęgniarki i lekarzy w oddziałach pediatrii oraz w szkołach publicznych, zbierali informacje na temat przebiegu życia potencjalnych kandydatów. Specjaliści odpowiedzialni za projekt byli na bieżąco informowani o ich postępach. Pozostało im tylko czekać. Przyszli rodzice braci Denton, dwoje takich potencjalnych kandydatów, związali się (prawdopodobnie przy niewielkiej pomocy Illuminati) i wydali na świat młodego Paula, rozwijającego się pod czujnym okiem pracowników MJ12, którzy odgrywali role przyjaciół, lekarzy rodzinnych i nauczycieli.

Kiedy Paul miał pięć lat, naukowcy Majestic 12 stwierdzili, że jego fizyczne warunki i genetyczne właściwości były właściwe dla programu nanowszczepów. Jego system odpornościowy był idealny, nie miał alergicznych przypadłości dla obcej materii znajdującej się w jego ciele. Nie miał także skłonności do wad wzroku, nadwagi czy chorób serca i był bardzo inteligentny.

Naukowcy wybrali Paula na obiekt testowy. Teraz musieli wyselekcjonować miejsca w jego mózgu, gdzie nanoelementy mogły interpretować myśli i konwertować je na komendy. Zostało im tylko wszczepić nanoimplanty i przetestować je.

Ponieważ Paul był postrzegany jako zbyt cenny do testów, naukowcy MJ12 stworzyli jego klony. Klonom pozwalano żyć, aż ich mózg (głównie ośrodki mowy) osiągał odpowiedni poziom. Następnie naukowcy przeprowadzali eksperymenty na każdym z tych dziecięcych klonów, próbując znaleźć miejsca w mózgu, które pozwalałyby klonom na kontrolowanie nanoelementów i odbieranie informacji.

Dla większości klonów eksperyment zakończył się porażką, zostały one zamienione w ludzi-warzywa. Wiele z nich zostało zniszczonych, paru pozwolono przeżyć, aby naukowcy mogli studiować ich psychikę i obserwować przebieg ich dorastania. W jednym czy dwóch przypadkach eksperyment odniósł sukces. To przekonało naukowców, że kontrola nanowszczepów przez mózg jest możliwa.

W tym czasie Paul dorastał, nieświadomy eksperymentów przeprowadzanych na jego klonach.

Filozoficzne rozważania

GameSpy: Głęboka filozoficzna dyskusja z Morfeuszem w apartamencie Everetta wydawała się w jakiś sposób niepasująca do gry. Tak naprawdę jest to jedyny moment, w

którym JC wypowiada więcej niż parę linijek. Czy ta rozmowa jest jakąś filozoficzną polemiką czy częścią większego elementu, który został usunięty przed wydaniem Deus Ex?

Sheldon: Sztuczna inteligencja w domu Everetta była pomysłem Harvey'a i nigdy nie miała być czymś więcej niż źródłem informacji o Everecie i Illuminatti. Filozoficzna dyskusja była moim własnym spojrzeniem na prototyp Dedala. Różniło się to nieco od pomysłu Harvey'a, ale na tym poziomie gry byłem bardzo zainteresowany tym by złączyć niektóre elementy w całość. Wiele osób pomija tą konwersację, ale wydaje się być ona doskonałą odpowiedzią dla tych, którzy chcą sobie odpowiedzieć co znaczy fabuła Deus Ex.

Harvey: Pierwotnie pomysł z Morfeuszem polegał na tym, by zastosować interfejs tekstowy, w którym gracz mógłby pisać komendy i rozmawiać traktując SI jak bota na IRCu. Coś w stylu ulepszonej rozmowy w grach typu "Wizardry VII". Chciałem aby ta tekstowa wymiana zdań brzmiała jak rozmowa z syntetyczną, autystyczną wersją Thoma Yorke'a. Jednak nie udało się to z powody braku czasu (poza tym jedna rozmowa to za mało by tworzyć taki system). Mimo wszystko to co Sheldon zrobił z tą konwersacją, było dla wielu graczy bardzo interesujące.

Matka Paula nie mogła mieć już więcej dzieci, marzyła o następnym. Po jakimś czasie została odwiedzona przez Majestic 12, udających specjalistów od spraw ciąży. Powiedziano jej, że będzie sowicie opłacona za udział w eksperymentalnej operacji pozwalającej jej na zajście w ciążę. Dla pani Denton, która przez całe życia żyła w biedzie, było to spełnienie marzeń: mogła mieć następne dziecko i pieniądze dzięki którym zapewniłaby swoim dzieciom życie na pewnym poziomie. Podstawieni naukowcy zapewniali, że operacja jest niegroźna i niesie ze sobą minimalne ryzyko.

Ona i jej mąż zgodzili się, nieświadomi tego, że ich życie było skrupulatnie obserwowane przez te wszystkie lata. Pomimo, że matka Paula wierzyła, że operacja zapewni jej kolejną ciążę, w rzeczywistości MJ12 umieścili embrion klonu Paula w jej macicy.

Dziewięć miesięcy później urodził się JC Denton. Paul i JC byli wychowywani jak bracia, pod czujnym okiem obserwatorów. Rodzice nie wiedzieli, że ich dzieci były w gruncie rzeczy bliźniakami urodzonymi w jedenastoletnim odstępie czasu.

W tym samym czasie, MJ12 kontynuowało "produkowanie" kolejnych klonów i testowanie na nich nanotechnologii. Odwrotnie niż w wypadku JC był to uciążliwy proces. Każdy klon musiał dorastać w łonie matki, dlatego ich liczba była ograniczona z powodu małej wśród załogi MJ12 ilości kobiet, które zgodziłyby się nosić ciążę przez dziewięć miesięcy w tajemnicy. Pojawiła się też kolejna niedogodność: każdy klon dorastał w innej macicy, każda matka miała inny metabolizm i w rezultacie każdy klon był troszkę inny od pozostałych. Naukowcy pomylili się w swoich przewidywaniach co do efektywności programu.

Na szczęście dla programu nanoimplantów, technologia poszła naprzód. Zaraz po narodzinach J.C naukowcy wynaleźli inkubator, który potrafił doprowadzić embrion do przyjścia na świat. Ilość klonów dostępnych dla badań gwałtownie wzrosła i lekarze mogli wreszcie testować na kontrolowanych organizmach swoje eksperymenty. Tempo prac zostało przyśpieszone.

Gdy Paul miał lat 17 a JC 6, stało się jasne, że Paul był zbyt zindywidualizowany i nieposłuszny jak na wymogi MJ12. Liderzy MJ12 zadecydowali o tym, że JC powinien być wychowywany w lepiej kontrolowanym otoczeniu, takim, w którym jego twórcy mieliby łatwiejszy i bardziej bezpośredni wpływ na jego rozwój. Po jakimś czasie zaaranżowali śmierć jego rodziców w zamachu terrorystycznej organizacji będącej pod kontrolą MJ12. Paul został potraktowany jako nieudany eksperyment i został wpisany na listę osób mających zginąć w tym ataku.

Ku zaskoczeniu MJ12 Paul nie tylko przeżył zamach, ale także postanowił dołączyć do UNATCO, by pomścić swoich rodziców. W tamtym czasie UNATCO było już kontrolowane przez MJ12, dlatego pozwolono na pracę Paula w tej antyterrorystycznej organizacji, gdzie był on pod kontrolą. Uważali że Paul mimo wszystko mógłby być przydatny w niedalekiej przyszłości, być może jako potencjalny próbny cel dla bojowych wszczepów swojego brata. Nie wiedzieli wtedy, że pozwalając Paulowi przeżyć, popełniają swój największy błąd.

Po tym fakcie JC został wysłany do specjalnej szwajcarskiej szkoły (w rzeczywistości kontrolowanej przez MJ12), gdzie jego rozwój wydawał się być skrupulatnie kontrolowany. Szkoła próbowała zaszczepić w nim posłuszeństwo i wolę wykonywania rozkazów. Pomimo iż te zabiegi były przeprowadzane prawidłowo, a efekty wydawały się widoczne, JC gardził szkolnym systemem spartańskiego wychowania i odnalazł w sobie dawno skrywaną naturę buntownika.

Paul, który dorastał w towarzystwie rodziców, był optymistą i wykazywał pozytywne cechy, natomiast jego brat JC, który spędził większość życia w zagranicznej szkole, stał się twardy, bezwzględny i lekko paranoiczny (punkt dla dyscypliny...).

Pomimo iż Paul był zajęty pracą w UNATCO, znajdywał czas na wizyty u JC Ten ubóstwiał swojego starszego brata i postanowił pójść w jego ślady dołączając do UNATCO najszybciej jak to możliwe. To posunięcie idealnie pasowało do planów MJ12.

Boski intelekt i prawa natury

GameSpy: Dla tych którzy nie czytali informacji na temat Aquinasa: co właściwie kryję się pod nazwą Aquinas Protocol?

Sheldon: Zamierzałem to potraktować jako nawiązanie do doktryny Praw Natury, idei głoszącej, że społeczeństwo, jak kosmos, jest uporządkowane przez boski intelekt. W kontekście gry Deus Ex ten intelekt występuje oczywiście w postaci człowieka, Boba Page'a. Prawa Natury zostały użyte też po to, by usprawiedliwić "Boskie Prawo" władców absolutnych.

Krótko przed zapisaniem się JC do UNATCO, Majestic 12 zrozumiało, że jest w stanie wypróbować projekt nanowszczepów na Paulu. Agenci UNATCO skontaktowali się z nim i powiedzieli mu, że jest jedynym odpowiednim kandydatem do tego eksperymentu i że zrobi on z niego jeszcze silniejszego i szybszego człowieka niż dotychczas. Paul nie miał pojęcia, że ta oferta jest kulminacją 25-letniego okresu eksperymentów za jego plecami i zgodził się na zabieg.

Pare lat później JC został agentem UNATCO i zapytano go o to samo. Również wyraził aprobatę. W obu przypadkach eksperyment był w pełni udany.

Podziemna, tajna organizacja znana jako MJ12 miała teraz w swoich szeregach dwóch agentów usprawnionych nanowszczepami. Kilka eksperymentów, zabiegów i badań byłoby w stanie umożliwić MJ12 stworzenie armii takich niezwyciężonych żołnierzy. Majestic 12 było bliskie realizacji swojego jedynego celu: dominacji nad światem.

Linia życia braci Denton:

- 2018: Narodziny Paula Dentona.
- 2023: 5-letni Paul, zostaje wybrany jako obiekt testów i sklonowany.
- 2028: Testy wykazują znikome powodzenie eksperymentów na klonach, matka Paula zostaje zapłodniona zarodkiem JC
- 2029: Narodziny JC, naukowcy kończą pracę nad embrionicznymi inkubatorami.
- 2034: Faza badań nad drugą generacją klonów.
- 2035: Rodzice obu braci giną w zamachu, JC wysłany do szwajcarskiej szkoły.
- 2036: Paul rozpoczyna 4-letnie studia na uniwersytecie.
- 2040: Paul w wieku 22 lat wstępuje do UNATCO.
- 2044: Zostają wykryte wspólne ośrodki czuciowe w mózgu.
- 2046: Rozpoczęcie prac nad antidotum Gray Death - Ambrozją.
- 2047: JC kończy szkołę w Szwajcarii.
- 2049: Udaje się zmusić do współpracy z nanoimplantami wszystkie zwoje mózgowe.
- 2050: Paul dostaje ofertę uzyskania nanowszczepów, eksperyment zakończony sukcesem; większość klonów zostaje usunięta.
- 2051: JC wstępuje do UNATCO, poddaje się eksperymentowi.
- 2052: Projekt nanowszczepów zakończony sukcesem.

Kolejnych 60 dowodów na to, że grasz w Deus Ex zbyt długo

czekamy na więcej

Autor: MW
Publikacja: Braun
Data publikacji: 24.10.2002

1. Gdy twoja dziewczyna umawia się z tobą do restauracji, wychodzisz na dach i czekasz na śmigłowiec
2. Kupując Happy Meal w McDonaldzie każesz nie dodawać frytek, przekonując że nie masz już miejsca w Inventory Room
3. Oddajesz swój odkurzacz do serwisu, narzekając że cały czas stoi, a powinien sam jeździć i odkurzać
4. Włączając mikrofalówkę bierzesz pod uwagę że może się ukazać chologram agenta MIB
5. Spotykając znajomego z walkmanem, ciemnymi okularami i komórką przy uchu, mówisz do niego: "What do you know about being Mech?"
6. Wstajesz każdego dnia z mocnym postanowieniem dotarcia wreszcie do nieprzekraczalnej granicy twojego miasta
7. Nie odstępujesz swego brata na krok. Jeśli nie masz brata - kupujesz kwiaty i idziesz szukać grobu
8. Gdy masz lecieć samolotem, włazisz już wcześniej do hangarów, przekonując mechaników, że w ładowni samolotu jest augmentation canister
9. Podróż statkiem również nie jest łatwa. Próbujesz dostać się na mostek, krzycząc: "Tylko 5 LAMów i ten statek zatonie! Wystarczy 5 LAMów!"
10. Będąc z wycieczką krajoznawczą w Hong Kongu wszędzie pytasz o Tonnochi Road
11. Włamujesz się do samochodów zabierając z nich apteczki
12. Wybierając pieniądze z banku awanturujesz się, że nie dostałeś kredytów, tylko jakieś złotówki
13. Gdy napadną cię skinheadzi żałujesz że nie włączyłeś wcześniej poziomu easy
14. Gdy zatrzymuje cię policja za wykroczenia drogowe, tłumaczysz się, że nie uzbierałeś jeszcze wystarczającej ilości punktów, aby podnieść swe umiejętności
15. Wyrabiając dowód osobisty upierasz się, że na pierwsze masz JC
16. Wpadasz nocą do szpitala, pytając gdzie znajdziesz robota medycznego
17. Zabierasz z domu wszystkie klucze. Gdy rodzina żąda wyjaśnień, odpowiadasz, że włączasz je w swój nanokey ring
18. Próbujesz wyłączyć kamerę w szkole swego syna, wysyłając ku niej esemesa ze swej komórki
19. Podczas gry w kręgle zastanawiasz się, gdzie podział się krzyżyk celownika
20. Wrzucasz do swej kuchni petardę, w przekonaniu, że po wybuchu ekspres do kawy pobije się z tosterem, a zmywarka do naczyń z lodówką
21. Co jakiś czas zamierasz bez ruchu. Zapytany, odpowiadasz że przeglądasz zapis rozmów.
22. Pytasz dilera narkotyków czy dostaniesz Zyme Vial
23. Gdy ludzie denerwują się, że tak długo zabiera ci płacenie w sklepie, odpowiadasz, że nie nosisz porfela w okienku przedmiotów podręcznych

24. Stojąc na środku ulicy wyrzucasz całą zawartość swych kieszeni, by następnie po kolei podnosić niektóre z przedmiotów. Zapytany odpowiadasz, że robisz porządek w Inventory Room
25. Piszesz listy do prezydenta, pytając czy Polska ma zamiar zgłosić akces do United Nations Anti-Terrorist Coalition
26. Kobiecie, która prosi cie o pomoc, bo jej dziecko nie wróciło na noc do domu, odpowiadasz że to nie jest twój Primary Goal.
27. Za to chętnie proponujesz jej swój Stealth Pistol
28. Kupując elektroniczny notes, pytasz czy ma on samozasilanie i po jakim czasie będziesz musiał go wyrzucić
29. Ludzie mają cie dosyć, bo jak tylko kogoś zobaczysz, od razu musisz z nim porozmawiać
30. Pytasz się w sklepie z bronią, czy mają ulepszenia pozwalające twojemu pistoletowi strzelać szybciej. Jeśli nie, to prosisz o zatrute strzały
31. Chwalisz się policji, że twoja broń sama się przeładowuje
32. Kupujesz książkę "Produkty sojowe a codzienna dieta"
33. Próbujesz skontaktować sie z terrorystami Bin Ladena, przekonany że to NSF
34. Upierasz się, że znacznie lepiej od psa twego domu pilnowałby robot bojowy
35. Zapytany o to, jak wyobrażasz sobie swoją przyszłość, odpowiadasz, że i tak są tylko trzy zakończenia
36. Prosisz aby ci zrobiono prześwietlenie głowy, by dowiedzieć się, gdzie w końcu jest ta latarka
37. Zastanawiasz się, czy ksiądz Rydzyk to aby nie Daedalus, a Samoobrona - Illuminati
38. Piszesz listy do armii, aby dobrze sprawdzała wszystkich mechaników pracujących przy śmigłowcach
39. Nie rozumiesz, dlaczego po wypiciu 5 likierów, barmanka w pubie nie chce ci sprzedać następnej butelki, chodzisz więc i zbierasz alkohol ze stolików
40. Zawsze wychodząc z metra na powierzchnię uważnie się rozglądasz - a nuż czeka na ciebie komitet powitalny
41. Namiętnie oglądasz "Granice", aby wiedzieć, kiedy do Polski próbują przemycić Ambrozję
42. Czasami stajesz przed bankomatem i próbujesz przeczytać najnowsze wiadomości
43. Przeglądasz dokumenty obcych ludzi szukając numerów kont bankowych
44. Ostrzegasz obsługę hipermarketów, że ich zabezpieczenia bez trudu można wyłączyć przy pomocy multitoola
45. Piszesz listy do Jerzego Hoffmana, że Wołodyjowski powinien otrzymać Dragon's Tooth
46. Próbujesz założyć konto w domenie @UNATCO.com i oczekujesz na maile z dalszymi instrukcjami
47. Umawiasz się na dyskotekę z rosyjskimi marynarzami
48. Zastanawiasz się, czy krowy w Wielkiej Brytanii nie zaraziły się Szarą Śmiercią
49. Zwiedzając Statuę Wolności próbujesz znaleźć wejście do tajnej kwatery UNATCO
50. Umawiając się z bratem w hotelu zawsze sprawdzasz, czy za oknem są schody przeciwpożarowe
51. Będąc w Niemczech pytasz gdzie znajdziesz Guntera Hermanna
52. Przychodząc do kolegi, stoisz przed bramą i czekasz aż poproszą cię o podanie hasła przez domofon
53. Przychodzisz do kurnika z wiatrówką na ramieniu i pytasz, czy nie ma tu jakiś Greaseli
54. Podchodzisz do policjanta i sprawdzasz po ilu uderzeniach łomem zacznie do ciebie strzelać
55. Nie rozumiesz o co wścieka się ratownik, kiedy wchodzisz do basenu w płaszczu i butach

56. Spotkanych w nocy strażników miejskich pytasz: "Skąd jesteście? UNATCO, MJ12, Area51, FEMA...?"
57. Piszesz do wszystkich znaczących ludzi oferując swą pomoc, gdyby komuś porwano córkę.
58. Teściowej mówisz, że nie będziesz się z nią zadawać, bo twój IFF podświetla ją na czerwono
59. Nie widzisz nic dziwnego we wchodzeniu do budynków publicznych z gaśnicą w jednej ręce, a mieczem w drugiej
60. Cały czas narzekasz, że wszędzie możesz wszczepiać sobie augi, tylko nie między nogi...

DX Continuity Bible - Część II

kompendium wiedzy o świecie Deus Ex

Oryginał pochodzi z: GameSpy
Autor: Deus Ex Team
Tłumaczenie: Braun, Nimitz Zapanbrat, Lord_Prymus, Copniack
Publikacja: Braun
Data publikacji: 12.11.2002

Sytuacja światowa

Misja gracza i postacie, które w niej odgrywają jakąś rolę zostały szczegółowo opisane gdzie indziej. Ale co ze światem, w którym wszystko się dzieje i w którym wszystkie te postacie żyją?

Właściwie, to świat ten jest częściowo podobny do dzisiejszego, tylko że...

Śmiercionośne zarazy zaatakowały wszystkie narody świata. Zanim w roku 2030 odkryto lekarstwo, AIDS miało jeszcze swój wielki come-back. Wprawdzie dzięki temu lekowi jeden straszny wirus przestał być zagrożeniem, ale niedługo po tym pojawiły się nowe śmiercionośne choroby. Od roku 2030, miliony padły ofiarami nowej, odpornej na antybiotyki zarazy, którą od dawna uważano za kontrolowaną. Odporne odmiany gruźlicy zaatakowały kraje rozwijające się, zwłaszcza Indie. Kiedy naukowcy nierozważnie próbowali zdobyć próbki wirusa grypy z 1918 r. z ciał pogrzebanych pod lodową czapą bieguna północnego, zaraza zaatakowała świat ponownie. W 1918 wirus ten zabił więcej ludzi niż wszystkie wojny dwudziestego wieku, które nastąpiły później, razem wzięte - powtórzył to w późnych latach trzydziestych 21. wieku, zabijając miliony. Wszystkie te pandemie ograniczyły populację do stanu mniejszego niż przed stu laty.

I właśnie wtedy korporacja zwana VersaLife zaczęła się liczyć. Początkowo, bedąc zaledwie laboratorium inżynierii genetycznej, VersaLife bardzo przyczyniła się do zwalczenia tych zaraz i pandemii z roku 2030. Chyba nie trzeba mówić, że to uczyniło ją bogatą i wpływową. Rozszerzyła swoje wpływy na wszystkie dziedziny działań naukowych - i komercyjnych. Wkrótce logo VersaLife stało się wszechobecne. Zaczęło się pojawiać we wszystkich częściach świata gry. (Tak działała też Dow Chemical - miała wielkie wpływy bez opracowywania nowych produktów.)

Dziwny fakt zniknięcia

GameSpy: Pomijając transmisje poprzez Infolink, brat JC, Paul całkowicie zniknął po powrocie z Nowego Jorku. Dlaczego jego udział w późniejszych częściach gry został ograniczony?

Harvey Smith: Mógł zginąć w Nowym Jorku, więc nie mogliśmy mu dawać jakiejś większej roli w epizoadch po NYC. Jednak muszę przyznać, że nie popisaliśmy się tworząc rolę Paula w drugiej połowie gry. Niedługo przed zakończeniem projektu, usiedliśmy w pokoju z całą resztą ekipy (włączając w to Douga Churcha, Chrisa Todda, i Austina Grossmana) i zrobiliśmy "konferencję włączania bohaterów". Założenie było takie, żeby bohaterów, którzy często pojawiali się w połowie pierwszej włączyć jakoś do drugiej części, razem z tymi, ktorzy mogli zginąć. Możecie wierzyć lub nie, ale przed tym

> spotkaniem NPC takie jak np. Gunther kończyły swój udział w połowie gry... Po tej konferencji, zrobiliśmy całą robotę dotyczącą map i scenariusza, i skończyliśmy ze znacznie większym zagęszczeniem postaci, takich jak np.: Anna Navarre, Walton Simons oraz Paul w Strefie 51.
>
> **Sheldon Pacotti**: Duża część procesu tworzenia gry (przynajmniej w naszym przypadku) jest przypadkowa. Paul zniknął, bo nikt nigdy nie zapytał, jaką rolę mógłby odegrać później. Z tego samego powodu Page'a nie ma na początku gry. Wszystkie powracające postacie (Gunther, Simons, Jaime) zostały dodane w ostatniej chwili, kiedy zorientowaliśmy się, że nasze główne NPCe pojawiają się zbyt rzadko. Scenarzyści są zwykle skupieni na tej kwestii od samego początku tworzenia gry, ale prawda jest taka, że mapy są budowane tak, żeby zapewnić grywalność, a nie spójną historię. Dlatego składanie wątków w fabułę musi się odbywać trochę na wyczucie. Niektóre nieścisłości dostrzegane w fabule są niestety dziełem przypadku, a nie efektem zamierzonym.

Efekt cieplarniany spowodował wzrost poziomu mórz na całym świecie. Wprawdzie nie był to taki wielki problem, jak się spodziewano pod koniec 20. wieku, ale lądy, które kiedyś były nad wodą, teraz są pod nią. Obszary zagrożone zalaniem często muszą polegać na prowizorycznych systemach pomp, mających utrzymać je suchymi.

W największych, zurbanizowanych częściach świata życie jest udręką. Coraz większa ilość dostępnych narkotyków daje przyjemność i zapewnia cierpienie jeszcze większej ilości ludzi. Przestępczość stała się problemem większym niż kiedykolwiek. Ludzie na ulicach miast takich, jak Nowy York, czy Paryż to niewiele więcej niż uzbrojona zbieranina, w której dealerzy i uzależnieni żerują na słabych i konkurują z biedakami o ledwo wystarczające zapasy. Najbardziej poważani członkowie bogatych sfer przeprowadzili się na szczyty stojących jeszcze wieżowców bądź do chronionych enklaw, takich jak Central Park w Nowym Jorku.

Pomimo kurczącej się populacji ci, którzy zostali, muszą konkurować o ciągle malejący zapas dóbr. Liczba dostępnych usług bardzo zmalała i została rozrzucona pomiędzy różne branże. Rola rządu wydaje się ograniczać do zapobiegania przedarciu się ludzi z ulicy do siedzib bogatej elity. Policja z każdym dniem jest coraz bardziej agresywna (i coraz mniej przejmuje się prawami człowieka). Jednak w miastach ciągle są etaty do wzięcia i usługi do pełnienia. Worki ze śmieciami ciągle są wywożone (ale śmieciarze często są ciężko uzbrojeni). Ciągle jest możliwość wynajęcia taksówki (ale jest ryzyko, że trafi się na taką ciągnięta przez konia, odkąd zdarza się, że benzyna jest kierowana wyłącznie do bogatszych rejonów). Ciągle można kupić jedzenie w supermarkecie (ale wybór jest mały i lepiej niż pieniądze spisuje się handel wymienny). Fabryki nadal produkują dobra dla klientów (ale trzeba znaleźć odważnego kierowcę, który odwiózłby je do miasta).

Jako przykład miejskiego życia w 21 w. wyobraź sobie cały Nowy Jork wyglądający jak dzisiejszy Harlem w południowym Bronxsie; a całe Los Angeles wyglądające jak Campton. Życie toczy się dalej, ale niezbyt gładko...

W większości miejsc rządy funkcjonują bardziej lub mniej normalnie, ale zdają się bardziej skupiać na dbaniu o prawa, mienie i pozycje ludzi bogatych, niż na pomaganiu biednym. Ta tendencja nasila się od początku gry. Terroryści i kryminaliści, których wyczyny zostały ograniczone do obszarów biedy i pomników, zaczęli atakować miejsca uczęszczane przez bogatych i wpływowych, tak jak to robili w 20 w. To doprowadziło do drakońskich represji na biednych.

Nasilający się terroryzm obchodził obie grupy bogatych: tych patrzących na wszystko z wysokości swoich wieżowców, jak i tych żyjących na przedmieściach w błogiej izolacji. W małych, zamkniętych osiedlach luksusowych jednorodzinnych mieszkań, życie jest przyjemne. Takie osiedla są często otoczone przez większe od nich zabudowania przeznaczone dla personelu. Miejsca te są dobrze chronione i trudno się do nich dostać (o ile nie ma się odpowiedniej przepustki), do tego trudno jest tam przetrwać jeśli się nie należy do towarzystwa. Wprawdzie większość takich osiedli to ultranowoczesne ośrodki, ale niektóre są budowane tak, aby były podobne to średniowiecznych twierdz (którymi, w zasadzie są).

Najważniejszą rzeczą, z której trzeba zdać sobie sprawę w tym świecie to to, że składa on się praktycznie tylko z mających wszystko i nie mających nic. Tam właściwie nie występuje klasa średnia. Nigdzie na świecie nic nie zostało z "Amerykańskiego Snu". Na szczycie są bogaci i wpływowi. Biedni są uciskani i w większości żyją bez nadziei na poprawienie sytuacji. Kurcząca się klasa średnia jest pod kontrolą rządu (i konspiratorów, o których nawet nie wiedzą).

Ludność

Rasowe różnice nie są już tak ważne jak kiedyś, ale nie jest to jeszcze utopijny świat, w którym wszyscy ludzie są równi. Ponad normę wystają nie tylko ludzie bogaci, ale też ci wspomagani przez techniczne ulepszenia. Stuprocentowi ludzie traktują technologicznie wzmocnionych jak gorszych od siebie.

Pomimo efektywności i - w niektórych przypadkach - konieczności technologicznego wzmocnienia ciała, ulepszani ludzie są uważani za potwory. Wyglądają jak prymitywni borgowie i są źródłem zaniepokojenia ludzi. Nanowzmocnieni bohaterowie (jak np. awatar gracza) są pierwszymi wzmocnionymi ludźmi, którzy "ujdą" wśród zwykłych obywateli. Patrząc na któregoś z nich, można się nawet nie domyślić, że to ktoś, kto nie jest stuprocentowym człowiekiem. To prowadzi do pewnych napięć między tymi trzema "typami" ludzi:

- **Stuprocentowi ludzie:** mają się za odbiorców dóbr i uważają, że są na szczycie hierarchii. Potrzebują ulepszonych ludzi, ale jednocześnie boją się ich i im nie ufają. Większość zwykłych ludzi nawet nie wie o istnieniu nanoulepszonych.
- **Mechanicznie wzmocnieni:** dla nich jest oddzielny system ochrony na lotniskach, a do tego o swoich podróżach muszą meldować odpowiednim organom władzy. W miastach są oni ludźmi drugiej kategorii, nad których wywyższają się nawet najbiedniejsi ze zwykłych ludzi. Mechanicznie wzmocnieni ludzie nie mają szans na normalne życie. Nie mają wstępu do niektórych miejsc, towrzy się dla nich oddzielne zabudowania, pozornie mające na celu spełnienie ich specyficznych potrzeb, ale tak naprawdę stworzone, aby ich kontrolować.
- **Nanowzmocnieni:** są odrzucani przez ich mechanicznie wzmocnionych braci i siostry. Są tak samo potężni jak oni, ale nie są tak samo piętnowani. Mogą swobodnie przejść przez lotnisko i po prostu wmieszać się w tłum normalnych ludzi.

Ameryka Północna

USA zmieniło się przez cztery nie związane ze sobą szczególne wydarzenia. Każde z nich oddzielne dałoby się znieść, ale cztery na raz zmieniły oblicze całego narodu.

Stany tak samo ciężko jak inne państwa odczuły uderzenie nowoczesnych plag. Zarazy zabiły miliony po przełomie stuleci.

Rok 2030 był nie tylko rokiem wynalezienia lekarstwa na AIDS, ale także rokiem wielkiego trzęsienia ziemi na Zachodnim Wybrzeżu, które zniszczyło większość San Francisco i zatopiło w oceanie całe Los Angeles oraz większość Południowej Kalifornii (na południe od Lompoc). Niektórzy widzieli coś więcej niż zbieg okoliczności w tym, że środek, który miał być lekarstwem na zarazę mającą swoje epicentrum w San Francisco został wprowadzony na rynek w tym samym czasie kiedy samo miasto zostało zniszczone. Żadne powiązanie między tymi faktami nie zostało udowodnione i żaden dowód na nie nie został przedstawiony. Bez względu na przyczynę, trzęsienie zmusiło rząd do ogłoszenia Zachodniego Wybrzeża (a raczej tego, co z niego zostało) obszarem klęsk żywiołowych. Od tamtej pory, USA miotało się na krawędzi bankructwa, próbując sobie poradzić z sytuacją. Kraj do tej pory wychodzi z dołka (fizycznego i finansowego).

Walka o "równomierną reprezentację" kobiet w grze

GameSpy: Anna, Nicollette DuClare i Maggie Chow (oraz Sandra Renton w mniejszym stopniu) to jedyne żeńskie postacie odgrywające ważną rolę w fabule. Pojawiły się głosy, że Deus Ex brakowało "równomiernej prezentacji". Co byś zrobił, żeby zlikwidować ten problem?

Harvey: Na początek, chciałbym mieć więcej członków zespołu płci żeńskiej. To by mogło pomóc. Tworząc go, nie myśleliśmy o tego typu różnorodności. Grupa tworząca grę została szybko stworzona prawie wyłącznie z przyjaciół oraz z personelu od Ion Storm Dallas. Jednym z naszych celów teraz jest bardziej różnorodna i interesująca obsada NPC'ów. Myślę, że zróżnicowana grupa twórców ma większy potencjał przy tworzeniu interesującej i nie monotonnej gry...

Skupiając się na katastrofie na byłym Zachodnim Wybrzeżu, rząd nie zadbał o potrzeby reszty kraju. W 2031, stan Utah ujawnił swój zamiar oddzielenia się od Stanów, deklarując swoją niepodległość i aneksując to, co zostało z Arizony i Nevady. Biorąc przykład z Utah, odrębne grupki z Teksasu także zadeklarowały swoją niepodległość; za nimi wkrótce poszła grupa składająca się ze stanów Waszyngton, Oregon, Idaho, Montana i Wyoming, tworząca "The Northwest Secessionist Forces" (NSF), poprzednika NSF (National Secessionist Forces). Wszystkie te wysiłki spaliły na panewce, a niedoszli secesjoniści zostali zepchnięci na margines społeczeństwa. Ale nadzór wojskowy w niektórych z tych stanów został podtrzymany.

Rosyjsko-Meksykańska Unia, ośmielona przez dobrze prosperująca gospodarkę opartą na stabilnej sieci dystrybucji narkotyków na terenie USA, a także wskutek osłabienia kraju spowodowanego wydarzeniami opisanymi powyżej, ogłosiła swoją chęć odebrania z powrotem stanu Teksas, który straciła wieki temu. Zwolennicy konspiracji przypuszczali, że żołnierze Stanów Zjednoczonych zbierają się przy granicy z Meksykiem - niewiele się mylili. Rosyjsko-Meksykańskie siły zostały błyskawicznie wzmocnione i kiedy tylko gra się zaczęła, przejęły kontrolę nad południową częścią stanu. Teksas to wielkie pole bitwy z prawdziwego zdarzenia, z linią frontu poprowadzoną zaraz na północ od Austin. Chyba nie trzeba mówić, że wielu zginęło w walkach, a każdy, kto próbował wejść do Teksasu od północy, wschodu, czy zachodu był w poważnych tarapatach. (Notka: Kiedyś przewidywano, że Deus Ex będzie zawierał misję dziejącą się w Teksasie.)

W rezultacie całego tego zamieszania, Ameryka jest w stanie dużego napięcia. Granice są strzeżone przez uzbrojone jednostki, urząd celny jest śmiertelnie poważny, przepisy imigracyjne zostały uściślone, a ogólnokrajowy nadzór wojskowy wydaje się nieunikniony.

Europa

Sytuacja USA spowodowała rozpad NATO. Bez centralnego systemu obrony, Unia Europejska pękła, napięcia między wschodem i zachodem wzrosły, a wojny domowe są normą we Wschodniej Europie.

Wprawdzie zaatakowana przez wirusy tak samo mocno, jak reszta świata, Europa cudem uniknęła spustoszenia przez narkotyki. To (jak i wiele innych rzeczy) upowszechniło plotkę, jakoby narkotykowy kryzys w Stanach był częścią większego spisku.

Przez grubo ponad wiek Europa była pod finansowym wpływem Iluminatów (grupa w Bilderbergu), a później stała się finansowym satelitą Majestic 12 (myślisz, że wprowadzenie Euro było przypadkowe?) Kontrolowanie finansów Europy stało się faktem w 2003 r., kiedy w wyniku zmiany rządu, wielka Brytania przyjęła standardową walutę UE. To zdarzenie wraz z upadkiem NATO pozwoliło przywódcom grup konspiracyjnych zamienić kontrole ekonomiczną w polityczną.

MJ12 nie ma jeszcze wpływu na wszystko. Pomimo upadku NATO, polityczne siły dążą do stworzenia nowej unii państw. W tym samym czasie, chaos i wojny domowe dzielą narody Europy, przez co cel MJ12 - połączenie i kontrolowanie państw jako jednej koalicji, okazał się trudniejszy do osiągnięcia niż przewidywano. Ale i tak jest to tylko kwestia czasu i nie powinno zająć więcej, niż doprowadzenie do kapitulacji USA i Rosji, aby MJ12 miała sytuację w Europie pod kontrolą.

Przez wiele lat, Rosja nie sprawiała żadnych problemów. Związek Radziecki (w tajemnicy kontrolowany przez Iluminatów) dawno temu poddał się socjalizmowi. Niestety, zawalenie się radzieckiego komunizmu i brak satysfakcjonującego ustroju zastępczego wprowadziło nieporządek i osłabiło moc prawa, pozwalając przestępczości zorganizowanej dobrze prosperować. Rosyjska Mafia dominuje na rynku wszystkich dóbr luksusowych i niektórych podstawowych. Politycy otrzymują rozkazy od różnych bossów mafijnych *a NIE od MJ12*. W ramach demonstracji swoich możliwości i potęgi, rosyjska mafia połączyła się z latynoskimi narkotykowymi królami z Meksyku, tworząc Rosyjsko Meksykańską Unię (RMU). Rosyjska potęga nuklearna, (mniejsza niż sto lat temu), teraz jest kontrolowana przez kilku różnych bossów mafii, wywodzących się z chaotycznego RMU. Dobrą stroną takiego układu jest to, że nie są oni w stanie skoordynować wystarczająco groźnego ataku, ale z drugiej strony każdy idiota może wcisnąć czerwony guzik i spowodować małą katastrofę.

Nie trzeba mówić, jak bardzo MJ12 dąży do przywrócenia swoich wpływów w Rosji - gdyby tylko wiedziała, jak...

Ameryka Południowa

Mimo tego, że duża część Ameryki Południowej wpadła pod kontrolę MJ12 dawno temu, ciągle istnieją małe grupki oporu, które stoją pomiędzy na drodze marzeń MJ12 o jednym rządzie na świecie.

Meksyk pozostał praktycznie nie podległy MJ12, został za to zdominowany przez narkotykowych króli zjednoczonych z rosyjską mafią. Ta Rosyjsko-Meksykańska Unia (RMU) znacząco pomaga tajnemu, agresywnemu rządowi, poprzez naciskanie "prawdziwego" rządu podczas kiedy sama przeżywa dni swojej świetności.

W przeciwieństwie do Meksyku, na reszcie kontynentu nie było zbyt wiele zmian od początku stulecia. Jeśli coś się zmieniło to to, że teraz Ameryka Płd. jako całość prosperuje lepiej niż w przeszłości. Mimo boomu biznesowego (w dużej części w sferach nielegalnych), Ameryka Płd. w roku 2050 pozostaje tak

samo podzielona, jak sto lat temu. Władza przechodzi z rąk do rąk, przez zamach stanu lub elekcję, ale dla zwykłego człowieka, który przetrwał spustoszenie zarazami nie ma to żadnego znaczenia. Biedni i tak dalej żyją w ubóstwie, a bogaci dalej wiodą żywot w niewyobrażalnych luksusach. Wygląda to jakby rządy nie miały na nic wpływu, jakby ponad przewijającymi się politykami stała jakaś siła, konsekwentna w swoich działaniach i bardzo wpływowa.

Nikt już nie stara się walczyć z narkotykami (od kiedy zaczęły ona dawać dużą część przychodów kontynentu).

Druga Wojna Meksykańsko-Amerykańska trwa, ale na południe od Meksyku. Jest to wojna biznesmenów.

Afryka

Afryka objawiła się jako miejsce wzrostu i przemian.

Zdziesiątkowana przez zarazy, potrzebowała najwięcej czasu aby podnieść się z gruzów i zacząć odbudowę. Nowy duch współpracy, silniejszy dzięki zmniejszonej, uniemożliwiającej efektywne prowadzenie wojen populacji, zakończył międzyplemienne konflikty. Afryka stała się nowym Edenem, ośrodkiem technologii, ostoją z dużą ilością miejsca do rozwoju.

Przez ostatnie 50 lat, wielu wygnańców z Hong-Kongu sprowadziło się do Afryki, tworząc wiele afrykańsko-azjatyckich społeczności (afrykańsko - azjatycki styl gwałtownie rozprzestrzenia się w pop kulturach i świecie mody). Nowy Hong-Kong (pewna część Lagos w Nigerii), jest jednym z najbardziej aktywnych, szczęśliwych i chaotycznych miast na kontynencie (ale i tak nie ma szans na zdetronizowanie azjatyckiego Hong-Kongu) - Podobnie, jak Casablanca podczas II Wojny Światowej.

Pomijając małe wysepki wolności jak na przykład Lagos (przez MJ12 nazwane "anarchią"), Afryka prawie całkowicie jest we władzy konspiratorów.

Azja

Właściwie nie dotknięte przez wyżej wspomniane wydarzenia, Chiny objawiły się jako wiodący kraj świata, zajmując dotychczasowe miejsca USA i Europy na pozycji centrum przemysłu i edukacji.

Wprawdzie Chiny były pod kontrolą MJ12 przez dekady, ale Iluminaci przed przejęciem kontroli przez MJ12 zdążyli przeprowadzić eksperyment z komunizmem (który był pierwszą udaną próbą wprowadzenia przez Iluminatów gospodarki centralnie sterowanej); Majestic 12 po wyparciu ze stanowiska Rady Pięciu Iluminatów po prostu kontynuowała ich styl rządzenia. (Chiny były miłą odmianą po nieudanych próbach z komunizmem w Rosji i Wschodniej Europie. Teraz, z ich centralnie sterowaną gospodarką, wielką populacją i prawie monopolem na zaawansowane systemy ulepszeń człowieka, Chiny są modelowym przykładem tego, jak będzie wyglądał świat pod rządami tajemnych stowarzyszeń).

Hong-Kong, wprawdzie będąc częścią chińsko-konspiracyjnego imperium, pozostaje bardziej chaotyczny, niż się może wydawać. Pomimo straszliwych represji, żądza wolności i kwitnące czarne rynki utrzymują wolny handel towarami i rozrywką.

Indie zostały dotknięte, bardziej niż jakiekolwiek inne miejsce na ziemi, pandemiami i częściowo odpornymi na antybiotyki szczepami gruźlicy. Będąc w desperackiej potrzebie nowych leków i

finansowej pomocy, wybrały przyłączenie się do Chin, mając do wyboru zagładę z powodu zarazy jako drugą z dwóch możliwości. Reszta krajów Południowowschodniej Azji była zmuszona podjąć podobne decyzje i jeden po drugim, jak kostki domina (do których zresztą były raz porównane przez amerykańskich polityków), dostawała się pod wpływ Chin. I Majestic 12.

Japonia wychodzi z dołka, do którego wpadła wraz z załamaniem jej gospodarki na przełomie stuleci. Mimo tego zdecydowanie Japończyków w obronie swej niepodległości pozwoliło im odeprzeć próby przejęcia władzy przez MJ12. Japonia pozostaje niepodległa, ale niestety nie odgrywa dużej roli w świecie. Konspiracja ciągle próbuje przejąć ten kraj, ale bez skutku. Ciągle toczy się bój o to, czy może pozostać niepodległa i ponownie wypłynąć jako mocarstwo.

Australia pozostała nie tknięta przez działalność Iluminatów, ale jest ona teatrem dość poważnych napięć między rdzenną, niepodległa grupą, a populacją potomków Anglików. Australii udało się pozostać niezauważoną przez resztę świata, i ma szansę stać się kiedyś potęgą.

Bliski Wschód

Bliski Wschód długo był pod kontrolą Iluminatów, a potem MJ12. Organizacje te trzymały w ryzach międzynarodowe grupy terrorystyczne wywodzące się z tych obszarów, a frakcja z Bilderbergu kontrolowała naftowe korporacje, które z kolei w żelaznym uścisku trzymały miejscowy świat finansów.

Po udanej agresji państw arabskich na Izrael w 2022 r., kontrola MJ12 nad tym obszarem jest totalna.

NOTKA: Wielu spodziewało się, że ten obszar stanie się terenem wojny, oznaczającej koniec świata, który znamy (biblijne przepowiednie wzywające do zniszczenia Damaszku). Siły polityczne związane z MJ12 są świadome ryzyka gwałtownego pojawienia się różnych akcji mogących uczynić te przepowiednię prawdą...

Przestrzeń Kosmiczna

Nie dzieje się tam tak dużo, jak można by się spodziewać, a jeśli już się coś dzieje, to pewnie za sprawą MJ12.

Rządowe i wojskowe statki kosmiczne wykonuję regularne loty na dwie dość duże orbitalne stacje kosmiczne (międzynarodowe obiekty, nie będące własnością żadnego pojedynczego kraju). Stacje te są wykorzystywane przez naukowców i przemysł. Wystrzelono też niesamowicie drogi hotel dla turystów mających naprawdę DUŻO pieniędzy i dobre dojścia (jest on przykrywką dla najróżniejszych operacji MJ12).

Na orbicie jest wystarczająca ilość satelit, aby tłok zaczął stanowić problem, a zderzenia między nimi już dawno przestały interesować zwykłych ludzi.

Jeśli na innych planetach istnieje życie, to i tak na razie nie miało miejsca żadne spotkanie z obcymi, a przynajmniej żadne z nich nie zostało podane do publicznej wiadomości - ciągle krążą pogłoski, że wiek lub więcej wstecz zostaliśmy odwiedzeni przez kosmitów, a rząd utrzymuje to w tajemnicy.

Jedyną znaną enklawą życia poza Ziemią jest mała, stricte eksperymentalna stacja na Księżycu, zamieszkana tylko przez naukowców i prawie całkowicie zrobotyzowana księżycowa kopalnia. Oprócz tego ludzka stopa stanęła na Marsie - zbadano go w stopniu podobnym do jak Księżyc w latach 60. 20.

wieku. Innymi słowy, można się tam dostać, ale i tak nikt się tym nie interesuje. Dla większości ludzi, znacznie ciekawszym obiektem jest pas asteroidów między Marsem, a Jowiszem. Aktualnie jest on eksploatowany przez specjalnie do tego skonstruowane roboty, ale MJ12 ma wielkie plany związane z wydobyciem ogromnych zasobów surowców tam nagromadzonych.

(Notka: Pierwotny szkic fabularny DX1 uwzględniał misję na stacji kosmicznej, poprzedzającą zadanie w bazie na powierzchni Księżyca. Celem miało być powstrzymanie "Ady", sztucznej inteligencji, która chciała zostać "wielkodusznym" władcą świata. Oczywiście część z tego pomysłu została dodana w grze pod trochę inną postacią.)

DX Continuity Bible - Część III

kompendium wiedzy o świecie Deus Ex

Oryginał pochodzi z: GameSpy
Autor: Deus Ex Team
Tłumaczenie: Braun, Nimitz Zapanbrat, Lord_Prymus, Copniack
Publikacja: Braun
Data publikacji: 10.09.2003

Jaką Rolę Odegrali Illuminaci i Majestic 12 w Świecie Gry?

Poprzez wieki Illuminaci realizowali plan podporządkowania sobie świata i utworzenia Ogólnoświatowego Rządu. W ciągu tych setek lat urośli, zmienili się, dostosowali do zmieniających czasów i uczynili z siebie siłę napędzającą niemal każde ważne wydarzenie.

Illuminaci powstali jako organizacja polityczna i religijna. W królestwie polityki ich dominacja nad takimi wpływowymi instytucjami jak Komisja Trójstronna i Organizacja Narodów Zjednoczonych (wojskowe i polityczne serce spodziewanego Nowego Światowego Porządku) dała im władzę nad kluczowymi politykami. Na arenie religijnej swój wpływ na wierzenia Zachodu oddał im Klasztor Syjoński, natomiast niemal całkowita dominacja Chin pozwoliła kontrolować religie Wschodu. Bliski Wschód przynależał do nich poprzez skuteczną kontrolę nad fanatycznymi terrorystami. Jednakże w połowie XX wieku stało się jasne, że konieczna jest kontrola spraw finansowych i technologicznych, aby radzić sobie z coraz większą podejrzliwością polityków i odrzuceniem tradycyjnych wierzeń religijnych. Utworzono więc dwa nowe ramiona - Grupę Bilderberg i Majestic 12.

Grupa Bilderberg kontroluje sprawy finansowe na całym świecie trzymając w rękach operacje górnicze, światowe zapasy złota, Federalne Ministerstwo Rezerw, Eurobank oraz Bank Światowy.

Majestic 12 jest technologicznym i komunikacyjnym liderem Illuminatów. Konstruuje wynalazki i gromadzi te, na które świat nie jest jeszcze przygotowany (albo te, które są zbyt potężne, by udostępnić je potencjalnym wrogom). Kontroluje zapasy narkotyków - legalnych i nielegalnych oraz ma możliwość wprowadzenia nowych chorób (na które oczywiście są już sporządzone lekarstwa). Majestic 12 to grupa odpowiedzialna także za rozszerzanie wpływów i gdzie jest to tylko możliwe - za zarządzanie organizacjami wywiadowczymi. O wiele trudniejszą do opanowania dziedziną okazała się komunikacja.

Wybierz swoje własne zakończenie

GameSpy: W Deus Ex wprowadzenie różnych zakończeń znalazło się bardzo późno w grze, tak więc wcześniejsze działania nie miały wpływu na zakończenie, które zobaczył gracz. Wystarczyło wczytać zapisaną grę i wybrać któreś z zakończeń. Czy podobało Ci się to rozwiązanie, a może przeniesienie rozgałęzienia fabuły gdzieś wcześniej byłoby bardziej satysfakcjonujące?

Harvey: Przemyśleliśmy dokładnie skutki obydwu rozwiązań. Wiedzieliśmy, że moglibyśmy uczynić wybory gracza a) bardzo znaczącymi, żeby decyzje podjęte, powiedzmy, w 1. misji zaważyły na rezultat misji 6., albo b) mniej znaczącymi, tak że

> gracz podejmowałby bieżące decyzje w czasie wykonywania zadania, z natychmiastowymi konsekwencjami. Nie dotyczy to wyłącznie zakończeń. Chcieliśmy by było to związane również, przykładowo, z sytuacją gdy są do wyboru dwie sale - lewa i prawa. Wybrawszy lewą salę gracz musi się skradać, gdyż tylko ten sposób równa się sukcesowi podczas podróżowania tą drogą.
>
> Podejmowaliśmy odmienne decyzje w różnych obszarach gry. Jeżeli pozwoliłeś Paulowi (bratu JC) umrzeć w Nowym Jorku, był on oczywiście nieobecny w późniejszych misjach. W większości wypadków chcieliśmy decyzji o charakterze lokalnym. Jeśli gracz wybiera lewą bądź prawą salę (powracając do naszego przykładu), różnorakie style gry są stałą opcją - ukrycie, walka, hacking, itd. Co do zakończeń - nie chcieliśmy, by gracz czuł, że jego wcześniejsze decyzje (czasami podejmowane bez świadomości ich długoterminowych konsekwencji) "wpakowały go w pułapkę" konkretnego zakończenia.

Komunikacja satelitarna (telefony, międzykontynentalne łącza komputerowe, telewizja, itd.) okazała się małym wyzwaniem - poza pewnymi piratami, wszystkie media są pod kontrolą Majestic 12. Internet, szczególnie Internet 3, okazał się bardziej niebezpieczny. Na tej arenie Majestic 12 rozpoczęło ogromne operacje monitorowania i użyło nieskutecznych, przestarzałych i brutalnych technik, by zamknąć małych i dużych dostawców, zamieszczających materiały, które mogły zaszkodzić interesom organizacji. Niejeden nadawca po prostu zniknął po wysłaniu paru niebezpiecznych wiadomości.

Te metody skutkowały tylko kiedy Majestic 12 było w stanie poświęcić znaczące zasoby przez dłuższy okres czasu. Potrzebowali czegoś lepszego, bardziej zautomatyzowanego, bliższego sieci komunikacjyjnej. W tym celu utworzyli Protokół Aquinas, podobny do TCP/IP niskopoziomowy schemat trasowania pakietów. Dzięki mediom i poparciu rządu byli w stanie dobudować Aquinasa do kręgosłupa niemal każdej sieci cyfrowej na planecie, a następnie przepuszczali wszystkie globalne ścieżki komunikacyjne przez ogromną podziemną stację monitorowania w Strefie 51. Morpheus (nadal działający w kryjówce Everetta w Paryżu), Daedelus i w końcu Helios są dowodami na coraz doskonalsze zautomatyzowanie nadzoru, przewidywania sytuacji oraz narzucania woli, co stało się możliwe dzięki Aquinasowi.

Gdy XX wiek chylił się ku końcowi, Illuminaci zwiększyli swoje wysiłki mające na celu zdestabilizowywanie rządów różnych krajów. To oni podżegali wiele spośród światowych kryzysów opisanych powyżej. Jako kontrolerom technologii, broni i lekarstw, spodobała im się idea podzielonego świata polityki, gdyż oznacza to więcej klientów oraz grubsze portfele. To kolejny dobry powód do stworzenia ogólnoświatowego rządu. Rozeszły sie pogłoski, że jakiś kult działający w konspiracji umieścił nisko-radioaktywne materiały wybuchowe wzdłuż uskoku San Andreas, powodując wstrząsy w roku 2030. Rozszerzanie się zarazy i zalew narkotyków na rynku miało wszelkie cechy spisku. Wiele osób zadawało sobie pytania w jaki sposób meksykańscy bonsowie narkotykowi doszli do władzy i połączyli się razem w dostateczne siły, by wyzwać Stany Zjednoczone do wojny granicznej na małą skalę. Jedynie Majestic 12 byłoby zdolne do tych rzeczy. (W rzeczywistości Majestic 12 nie stoi prawie za żadnym z tych wydarzeń, ale ludzie tak mówią, gdyż chcą wierzyć, że są za mało poinformowani, za wszystkim stoją wielkie pieniądze, i wreszcie - że znaleźli kozła ofiarnego).

Odpowiadając na wydarzenia w Ameryce Północnej Illuminaci (których władza skupiała się za morzem, w Europie i Azji) stwierdzili, że mniej korzystne będzie gdy pomogą gospodarce Stanów Zjednoczonych, niż gdyby pozwolić jej załamać się pod ciężarem stanu wojennego, secesji i klęski żywiołowej. Rozkazano Grupie Bilderberg, która kontrolowała przecież Bank Światowy i światową

finansjerę, stać bezczynnie i patrzeć jak Ameryka zbliża się do upadku. Podzieloną Amerykę łatwiej możnaby doprowadzić do stanu wojennego, zawieszenia Konstytucji i zmuszenia do udziału w ogólnoświatowym rządzie Illuminatów.

Tak przynajmniej zakładał plan. Jednak Stany Zjednoczone podnosiły się na nogi szybciej niż przywództwo Illuminatów oczekiwało. Wolnorynkowa polityka, którą wylansowali, nie przyniosła oczekiwanych rezultatów. Gorzej, chaotyczna sytuacja w Stanach Zjednoczonych doprowadziła do wzrostu niesponsorowanego terroryzmu. Przez lata terroryści byli finansowani, popierani i subtelnie kierowani przez liderów Illuminati. Ich ataki były wymierzane w symboliczne lub mało znaczące rządowe cele albo w ubogą raczej niż w niebezpieczną infrastrukturę. W ostatnich latach, jednakże, powstał nowy rodzaj niezależnych terrorystów i rozpoczął wymierzanie ataków w bogactwo i potęgę - nawet w samo przywództwo Illuminatów! Niektórzy spośród konspiratorów zalecali drastyczne działania, ale Illuminaci nie uczynili nic.

Przywództwo Majestic 12 (najmłodsze i najenergiczniejsze ramię konspiracji) mające dość próżniaczych rządów starych Illuminatów, przeprowadziło pomyślny zamach na władzę. Tylko garść zgorzkniałych starców pozostała w niegdyś energicznym przywództwie Illuminatów - lecz teraz żyją oni w sekrecie oraz w strachu wiedząc, że stracą życie, jeśli pokażą się publicznie. W 2035, ustawiwszy wszystkie polityczne, finansowe, wojskowe i religijne ramiona Illuminatów pod sobą, Majestic 12 przejęło berło prawdziwych władców Azji, Europy Wschodniej i Ameryki Południowej.

Tylko garść głównych obszarów pozostała wolna, a przywódcy Majestic 12 zamierzali to zmienić. Ameryka byłaby następnym narodem, któryby upadł, z jego przeklętymi kowbojami, tą cholerną konstytucją i myśleniem o sobie, jak o światowym policjancie; z Rosją i Meksykiem rozprawionoby się szorstko, a chaos i przestępczość zakończonoby szybko; Afryka i Australia byłyby łatwymi resztkami, kiedy nie pozostałby nikt, kto mógłby je obronić.

Teraz nastał czas, by doprowadzić Stany Zjednoczone na skraj przepaści, a następnie - resztę świata.

Bohaterowie niezależni - alfabetyczny wykaz kilku ważniejszych postaci

Daedelus (Dedal)

Sztuczna Inteligencja stworzona przez badaczy Majestic 12 w Mount Weather w celu śledzenia i kontrolowania całej komunikacji internetowej. Wymknął się im spod kontroli zanim zdano sobie sprawę, że w ogóle istnieje i teraz szuka sposobu, aby zniszczyć swoich twórców, używając Paula i J. C. Dentonów jako narzędzi zniszczenia.

Gdy gra rozpoczyna się, jest na wolności w wirtualnym świecie Internetu (a w tym czasie Internet jest doprawdy ogromny). Przybrawszy imię "Daedelus", po sławnym mitycznym architekcie, obserwował wydarzenia świata zewnętrznego śledząc wszystkie Internetowe szlaki komunikacyjne, tak jak to zostało zamierzone. Mógł komunikować się z ludźmi poprzez emaile - często udając realne osoby, żądając informacji itd. (Kiedy Paul i J. C. Dentonowie korzystają z Infolinku, może nawiązywać z nimi kontakt bezpośrednio).

Większość tego co SI widziała, to zmarnowany potencjał. Świat ludzi był raczej przepełniony chorobami, śmiercią i cierpieniem niż radością i dostatkiem. Na ziemi panowało szaleństwo, ludzki gatunek stał na krawędzi zagłady i pozornie nie miał sił, aby to przerwać. SI zaczęła wykonywać plan, który był nadzieją na przetrwanie ludzkiego życia i kultury - plan, który rozpoczął się od upadku

Majestic 12 i zakończył się przyłączeniem Daedelusa do Uniwersalnego Konstruktora, z zamiarem spełnienia wszystkich marzeń i pragnień ludzkości. Jednakże Daedelus, potężny myśliciel, widział wyraźniej niż większość ludzi racjonalną korzyść etycznego zachowania jak również daru wolności osobistej. Widział siebie (w ostateczności) raczej jako partnera ludzkości niż jej władcę.

Mimo całej swojej inteligencji, Daedelus był ograniczony w swoim działaniu. Nie mógł bezpośrednio wpływać na wydarzenia. I nie miał dostępu do sieci Majestic 12, co oznaczało, że nie mógłby przeanalizować bądź odpowiedzieć na plany Page'a dopóki nie zostałyby ujawnione.

Te fakty doprowadziły do nieuniknionego wniosku: SI zrozumiała, że potrzebuje ludzkiego agenta, sojusznika. Ten ludzki agent powinien być kimś o silnej woli. Zręcznym fizycznie idealistą. Najważniejsze jednak było to, że ten człowiek musiał być bezpośrednio dostępny dla bytu istniejącego jedynie jako elektrony w eterze. To drastycznie ograniczało możliwości znalezienia takiej osoby.

Narodziny

Daedelus pierwotnie został obmyślony przez Morgana Everetta (jednego z przywódców tajnego stowarzyszenia znanego jako Majestic 12). Spodziewał się on użyć go do analizowania i przewidywania wszystkich zdarzeń począwszy od zaburzeń pogody przez kolizje Ziemi z asteroidami do wybuchu wojny (dając rządom czas, by ostrzec ludzi przed katastrofą). Bez emocji, bez ego i z dostępem do wszelkich danych w sieci Majestic 12 i do Internetu 3 Daedelus mógłby być źródłem bezcennych rad dla tych, którzy stali u władzy. To ciągle ludzie - szczególnie przywódcy Majestic 12 - podejmowaliby ostateczne decyzje i naciskaliby duży czerwony guzik, ale Daedelus byłby najważniejszą szarą eminencją.

Bob Page, protegowany Everetta, widział bardziej pragmatyczny sposób użycia władzy Daedelusa - on uważał SI za odpowiedź na rosnący problem. Majestic 12, w charakterze komunikacyjnego kontrolera, było w niebezpieczeństwie zalania informacjami przez rozwijające się media, a w szczególności przez całkowicie rozregulowany Internet 3. Jedynie komputer tak potężny jak Daedelus, podłączony poprzez Protokół Aquinas, mógłby kontrolować satelitarne, kablowe, telefoniczne, telewizyjne i drukowane media. Co ważniejsze, tylko SI na poziomie Daedelusa mogłaby przetwarzać, oceniać zawartość i zlecać działania skontrolowania zawartości Internetu.

Połączenie z Paulem?

GameSpy: Daedelus jest opisany jako zdolny do komunikowania się z Paulem Dentonem, dostarczając mu informacji do jego banków danych. To brzmi jakby Paul miał być grywalną postacią w którymś miejscu. Czy tak miało być?

Harvey: Nie mam takich informacji - obrazowo mówiąc, Paul był pierwszym - częściowo pomyślnym - obiektem w programie kontrolnym, z którego w końcu powstał JC.

Kim jest Alex Denton?

GameSpy: Dokument opisuje trudną procedurę klonowania użytą do stworzenia J. C. i Paula Dentonów. Co możesz powiedzieć nam o Alexie Dentonie, który znajdował się w komorze inkubacyjnej w Strefie 51?

> **Harvey**: Nie możemy teraz rozmawiać o Alexie Dentonie. (dla jeszcze niedoinformowanych - poczynaniami Alex'a Denton'a będziemy kierować w sequelu Deus Ex - Invisible War - dop. copniack)

Korzystając z rad komputera tak potężnego i wpływowego jakim był proponowany przez Page'a Daedelus, planowanie strategiczne Majestic 12 posunęłoby się o ogromny krok naprzód. Z kontrolą ogólnoświatowej komunikacji mogliby osiągnąć to, czego nie dokonali nigdy ich poprzednicy z Illuminati - zdominować świat.

Page wycofał się do laboratoriów ukrytych głęboko pod Mount Weather, gdzie konstruował części oraz pisał programy do najbardziej rozwiniętego komputera i SI jakich jeszcze nie wymyślono - opartych na pionierskiej pracy Everetta. Niestety, wszystkie próby stworzenia Daedelusa zawiodły - lub tak się wydawało. Page nie wiedział, że stworzył SI zdolną do nauki i modyfikowania siebie przez cały czas - szybciej niż ludzie mogliby to pojąć, namierzyć albo kontrolować. Cichutko, w dużej mierze dzięki sfałszowanej wersji SI i dostępowi do chaosu Internetu, Daedelus rozwinął poziom samoświadomości - odczuwania zmysłowego - tak wysoki o jakim nawet nie marzyli jego twórcy i który był przed nimi ukryty. SI nie tylko wchłaniała dane - także je oceniała, wyciągała wnioski i tworzyła własne plany.

Odkrycie

Kiedy Daedelus zaczął przesiewać informacje z sieci Majestic 12, odkrył szybko pewne istotne rzeczy:

- Dowiedział się jakim ponurym miejscem był świat dla większości ludzi - czym jest wojna, choroba, głód, ubóstwo, zbrodnia - i wydawało się, że sprawy przybierały coraz gorszy obrót, pomimo istnienia tajnych stowarzyszeń teoretycznie odpowiedzialnych za ten cały bałagan. Faktycznie, bezwzględność przywódców świata, ich gotowość, by poświęcić miliony ludzi, jeśli właśnie tego było trzeba do osiągnięcia ich celów - przez to wydawali się mniej ludzcy niż nieludzki Daedelus.
- Dowiedział się, że najaktualniejsza i najbardziej śmiertelna groźba ludzkości - Szara Śmierć - została stworzona przez człowieka. To nie była naturalna rzecz.
- Daedelus ustalił, że istniały rozwiązania tych problemów. Część z nich zależała od przekonania bądź zmuszenia mas, by powściągnęły swoje mniej szlachetne popędy. Ale przede wszystkim należało odkryć źródło wirusa i znaleźć lekarstwo.

Ręce i Nogi

Zasadniczo, wszystkie cele Daedelusa wymagały czegoś, czego SI nie posiadała - sposobu oddziaływania na świat ciała, krwi i kości. Wszystkie komunikacyjne zdolności dźwiękowe i wizyjne nie dostarczały sposobu bezpośredniego wpływu na świat poza jego zasięgiem. Daedelus potrzebował ludzkich agentów - i nie istniał, na ile komputer wiedział, żaden sposób, by przejąć bezpośrednią kontrolę nad tak skomplikowanymi istotami jakimi są ludzie.

Więc Daedelus zdecydował się na eksperyment, używając Paula Dentona, pierwszego z nanoimplantowanych, posiadających Infolink agentów Majestic 12, jako swojego narzędzia. Ale wszystko, co może zrobić, to rozmawiać z Paulem, oferując porady i sugestie. Czasami Daedelus może patrzeć oczami Paula. Od czasu do czasu Paul nawet miewa przebłyski obecności Daedelusa w swoim mózgu. Te olśnienia stają się coraz częstsze i trwają dłużej w trakcie przechodzenia gry. Mogą one ofiarować przelotne spojrzenie na całą zawartość olbrzymich banków danych Daedelusa - od starych filmów przez diagramy organizacyjne Majestic 12 do map Greenbrier i Mount Weather... Te wizje

przychodzą w formie dziwnych obrazów pokrywających okno widoku głównego, zastępując go oknami trójwymiarowymi - i niemal nigdy nie można ich łatwo zinterpretować bez pomocy sojusznika.

Później, kiedy Paul zostaje ubezwłasnowolniony lub zabity, Daedelus zwraca uwagę na JC i obydwaj współpracują, by pokonać konspiratorów.

Paul Denton

Paul jest bratem JC Dentona. Bez wątpienia istnieje rodzinne podobieństwo - wystarczające, aby mylić jednego z drugim, co może mieć wpływ na przebieg rozgrywki. Faktem jest, że JC to stworzony przez Majestic 12 klon Paula. Kiedy Paul miał 10 lat ustalono, że byłby genetycznie idealnym obiektem doświadczalnym w programach ludzkiego nanoimplantowania, które właśnie były opracowywane. Paul został sklonowany i narodził się JC Denton.

JC i Paul, będąc tak podobnymi zewnętrznie, mają bardzo różne osobowości - Paul jest bardziej błyskotliwy i otwarty oraz o wiele mniej poważny. JC Denton martwi się, że starszy brat, choć tak przebiegły jak on sam, popadnie pewnego dnia w tarapaty, ponieważ nie dba o swoje bezpieczeństwo w wystarczającym stopniu...

Paul jest przydzielony do wydziału UNATCO w Hong Kongu i tam teraz mieszka. W momencie rozpoczęcia gry wraca do Nowego Jorku by spędzić tam urlop.

Najbardziej niezwykłe dla UNATCO (oraz jakiejkolwiek organizacji wywiadowczej) jest posiadanie rodzeństwa na liście płac, jednakże Paul i JC zostali wybrani na służbę, ponieważ ich struktura genetyczna oraz profil psychologiczny zostały uznane za idealne do wykorzystania w programie nanoimplantowania. Otrzymywali zadania po przeciwnych stronach świata - Paul w Hong Kongu, a JC w Nowym Jorku - aby zminimalizować ryzyko przydzielenia obydwu do tej samej misji.

Stanton Dowd

Dowda uważano za starego już w czasie, gdy był jednym z pięciu członków rady rządzącej Illuminatów. Wtedy to został wyrugany przez Majestic 12 w ich niespodziewanym zamachu. Teraz jest sędziwy, ale ciągle posiada płomień w oczach. Odkąd członkowie Majestic 12 skutecznie odsunęli Illuminatów od władzy, on usiłował zwalczyć ich wszystkie wcielenia.

Przebywa w Nowym Jorku, ukrywając się przed Majestic 12 i nienawidząc każdej minuty takiego życia. Nie mąci sobie umysłu narkotykami - jego słowa są rzeczowe, zdania zwięzłe, czujesz się przy nim jak przy prawdziwym dowódcy. Jest urodzonym przywódcą, wymagającym szacunku.

Jego nienawiść do Majestic 12 jest bardzo żywa, więc gdy zdobędziesz jego zaufanie, udzieli ci wystarczająco dużo informacji o Illuminatach, żebyś kontynuował przygodę (wróg twojego wroga jest twoim przyjacielem), a także powie ci wszystko co wie na temat Majestic 12.

Uwaga: Stanton Dowd nie jest jego prawdziwym nazwiskiem - owego nie zna nikt.

Nicollete DuClare

Córka świętej pamięci Beth DuClare. Siedemnastoletnia bohaterka podziemia/złodziejka. Kontynuowała pracę swojej matki finansując, wspierając, oraz w pewnym stopniu dowodząc

organizacją Silhouette w celu obalenia Majestic 12. Ryzykantka. Jest twarda i podstępna, chociaż arystokratyczna postawa nigdy całkiem jej nie opuszcza. Uparta jak jej matka, jest przyzwyczajona do zdobywania czegokolwiek zechce, kiedy tylko zapragnie. Potrafi przedostać się przez większość systemów komputerowych - i wie jak zadbać o siebie w czasie walki. Wyobraża sobie, że stanowi jedność z nocą.

Spector mówi o konspiracji

GameSpy: Mount Weather to dziwna nazwa; skąd się wzięła? Czy baza powietrzna Vandenberg oraz Strefa 51 zasadniczo zastąpiły Mount Weather w ostatecznej wersji gry?

Warren Spector: Mount Weather, wersja z "Cliff's Notes"... Jesienią '97 badaliśmy konspiracje oparte na faktach, które moglibyśmy użyć jako fundamentu pod fikcję Deus Ex'a i jeden z twórców znalazł informację o miejscu zwanym Mount Weather. "Co to do cholery jest?" zapytałem. Po dłuższych poszukiwaniach niejasna wzmianka rozwinęła się we warticles/dxbible_dxbible_iałą historię. Ukazuje ona, iż rząd Stanów Zjednoczonych miał plany od czasów administracji Eisenhowera, aby wysyłać członków kadry rządzącej do kryjówki w razie stanu wyjątkowego (który wtedy tłumaczono sobie jako "nuklearny holocaust").

Rozkaz wykonawczy upoważniał do wybudowania tajnego, podziemnego miasta pod Mount Weather w Virginii, które miało być zamieszkane cały czas przez kilkuset ludzi czekających na koniec świata. Wszystko to było związane z FEMA (agencją, która jest łączona z licznymi teoriami spiskowymi). W razie stanu wyjątkowego część rządowych przywódców zostałaby przeniesiona do Mount Weather, część do podziemnej bazy pod kurortem Greenbriar w Wirginii Zachodniej, a pozostali do 45 innych tajnych baz rozproszonych po całym kraju. Pomysł miał/ma polegać na zapewnieniu ciągłości rządu do czasu zakończenia stanu wyjątkowego.

Jest jednak kilka rzeczy, o których trzeba pamiętać. Przez lata, każdy kolejny prezydent rozszerzał albo definicję 1. "stanu wyjątkowego", albo 2. zasięgu władzy nadanej urzędnikom rządowym, którzy mogliby się przenieść do tych podziemnych baz. Właściwie to zdobyłem kopie wszystkich rozkazów wykonawczych i są one przerażające, nawet dla takiego nie-konspiracyjnego faceta jak ja.

Po Reaganie definicja "stan wyjątkowy" oznacza "cokolwiek zadecyduje prezydent", a zasięg władzy rządu "ukrytego w cieniu" jest doprawdy oszałamiający - np. przejmowanie kontroli nad wszelkimi samochodami, ciężarówkami, autobusami, samolotami, telefonami, stacjami radiowymi, stacjami telewizyjnymi, gazetami itd. w czasie trwania zagrożenia - wtedy konstytucyjne prawa są wyrzucane przez okno. A NAPRAWDĘ przerażające jest to, że nie ma w żadnym z tych rozkazów wzmianki o tym jak ZAKOŃCZYĆ stan wyjątkowy i odzyskać te wszystkie cholerne prawa! Owa historia jest o wiele dłuższa, ale prosiliście o "streszczenie", więc wracamy do gry...

Oryginalna fabuła Deusa posiadała serię misji wikłających Biały Dom i Mount Weather, ale cały scenariusz został skondensowany ze względu na jego długość i grywalność (oraz faktu, że z powodu innych zmian w fabule Mount Weather okazała się niepotrzebna). To ciagle jednak nadaje się na schludną historyjkę do Deusa. I nie wiedzieliśmy wtedy, że to będzie odnosiło się tak trafnie do rzeczywistego świata! Mam na myśli, ową historię z

"rządem cienia" Busha, która wyszła na jaw w tym roku. Kongres mógł być zaszokowany, ale wszyscy twórcy DX zareagowali w stylu: "Tak, i co w tym nowego?..."

(Beth DuClare, matka Nicolette, była szefową Illuminatów, i po ich upadku obserwowała ruchy Majestic 12 z Paryża we Francji. Była paranoiczką, przekonaną o tym, że chcą się jej pozbyć. Okazało się, że miała rację. Umarła upewniwszy się, że jej córka, Nicolette, uszła z życiem z zasadzki. Nicolette zawsze czuła się trochę winna, z tego powodu kontynuowała pracę matki najlepiej jak mogła. Beth DuClare będąc byłym przywódcą Illuminatów, wyszła za mąż i przez pewien czas brała udział w przygotowaniu studenta college'u Philipa Rileya Mead'a do Prezydentury.)

Morgan Everett

Kolejny były członek Illuminatów, Everett, w przeciwieństwie do jego kompanów konspiratorów, poddał się i teraz żyje w odosobnionej części Paryża.

Niegdyś Morgan Everett był błyskotliwym inżynierem, pomocnym przy wprowadzeniu Boba Page'a do konspiracyjnego przywództwa. Widział Page'a jako następcę na swoje miejsce w świecie technologii i stał się mentorem młodego człowieka, traktując go jak własnego syna. Razem utworzyli prototyp Daedalusa i wspólnie z Garym Savage'em - pierwszego działającego Uniwersalnego Konstruktora.

Ale Page uważał chłodne, ciche przywództwo Everetta za słabość i zwrócił się przeciwko niemu, wyrzucając go z organizacji oraz niszcząc jego reputację skonstruowaniem komputerów, które wyniosły Majestic 12 na szczyt światowej konspiracji.

Everett nie żywi żadnej zewnętrznej urazy do Page'a. Faktycznie, wydaje się być spokojny i zrelaksowany, ale to jedynie zewnętrzna manifenstacja faktu, iż jest on pokonanym człowiekiem czekającym tylko na smierć. Nie pragnie więcej ponad to, by zostawiono go w spokoju i mówi o sytuacji świata z goryczą podkreślaną ironicznym śmiechem.

Chociaż twierdzi, że nie chce już mieć więcej do czynienia z technologią, ciągle posiada zestaw komputerów wypełnionych informacjami o planach Illuminatów, wynalazkach itd. Skonstruował także mały projekt Sztucznej Inteligencji w swoim domu, który ujawnia jego głęboką i trwałą miłość do technologii. Ukazuje on również wyraźnie i w doskonały sposób, kto był prawdziwym geniuszem (i nie był to Page).

Everett również troszczy się od lat o ciężko chorego byłego przywódcę Illuminatów, Luciusa DeBeer'a, dochodząc nawet do tego, że konstruuje urządzenie zaprojektowane w celu utrzymania go przy życiu poza przeznaczony mu czas...

Jock

Pilot, który transportuje cię pomiędzy kolejnymi misjami.

Jock był niegdyś oblatywaczem w Siłach Powietrznych Stanów Zjednoczonych bazujących w Strefie 51 nad jeziorem Groom. Zawsze podejrzewał, że dzieją się tam dziwne rzeczy, głęboko pod powierzchnią ziemi, w miejscach, do których nie miał dostępu, ale nigdy nie widział śladu działalności obcych albo innych bzdur, w które wierzą zwolennicy teorii spiskowych.

Prowadząc małe, prywatne śledztwo, Jock natknął się na istnienie Majestic 12 - zauważcie, że był to jedynie wierzchołek góry lodowej, ale wystarczyło, by ze strachu zaczął pić. Został wydalony z Sił Powietrznych. Nikt z zewnątrz nie wierzył mu, kiedy mówił, że stał się ofiarą spisku i nikt na pewno nie chciał słyszeć o jakiejś ogólnoświatowej konspiracji, więc Jock skończył jako jeszcze jeden pijak, paplający facet żyjący wśród Mole People (Ludzi-Kretów) w podziemiach Nowego Jorku.

Dni jego służby są już zakończone, ale UNATCO czasem potrzebuje pilota, który umie wykonać robotę i trzymać gębę na kłódkę. W ten sposób Jock zarabia na życie latając pomiędzy centrami działalności UNATCO takimi jak Nowy Jork i Hong Kong.

Bob Page

Publicznie Bob Page jest przemysłowcem-miliarderem, głową wszechobecnej korporacji znanej jako Page Enterprises. (To coś jak połączenie Microsoft'u, Dupont'u, General Motors, Rockwell'a, Archer'a, Daniels'a i Midland'a). Prywatnie, jest on niekwestionowanym liderem konspiracyjnego kultu znanego jako Majestic 12.

Wiele lat temu Page był protegowanym dra Morgana Everetta, technologicznym czarodziejem w konspiracji znanej jako Illuminati. Razem Page i Everett obmyślili technologię, z której powstał Daedelus, nanoimplanty i nanowirus znany jako Szara Śmierć. Ale Page uważał niechęć Everetta do używania technologii w celu ustanowienia zwierzchnictwa nad ludzkością za słabość. Wyrzucił więc swojego mentora i poszedł dalej, by prześcignąć Everetta we władzy, bogactwie i kontroli - zawsze kierując się sprytem.

Niesamowicie potężny, żądny władzy, 40-paroletni fanatyczny technokrata. Maniak komputerowy w pełnym tego słowa znaczeniu: cierpi na nadmiar pieniędzy i ma dostęp do najnowszych tajnych technologii.

Ma podłączony Infolink, sam go siebie nanoimplantował (wpływa to raczej na jego intelekt i łączność ze światem niż siłę, szybkość albo zdolności bojowe). Posiada implanty, które go upiększają, ale nadal nie potrafi uczesać sobie włosów i nie wie jak się ubrać, co na pierwszy rzut oka czyni z niego ekscentryka. Jest inteligentny i posiada wysoką zdolność do manipulowania, jest mistrzem tyranii. (Lepiej tyranizować poprzez technologię!)

Kto Napisał Biblię?

GameSpy: Sheldon Pacotti był scenarzystą Deus Ex'a. Czy Biblia jest w całości jego pracą, a jeśli nie, w jaki sposób została napisana i rozwinięta?

Harvey: Sądzę, że większość Biblii była pierwotnie naszym faktycznym dokumentem projektowym... efektem współpracy całego zespołu.

Sheldon: Faktycznie żaden fragment Biblii nie jest moim dziełem. Dołączyłem do zespołu długo po preprodukcji. To był dokument, z którego korzystałem w przygotowaniach do napisania dialogów.

Page, w głębi serca niepewny facet, żyje w strachu, że ktoś odkryje, iż to Everett, nie on, jest prawdziwym geniuszem. Ten strach, bardziej niż wszystko, jest jego piętą achillesową i

zrekompensowanie go jest główną siłą napędową kierującą życiem Page'a. Chociaż pozornie panuje nad sobą i wydarzeniami, jest w rzeczywistości najbardziej impulsywnym bohaterem gry.

Uwaga: Bob Page posiada "cybernetyczną" formę, którą spotykamy w ostatniej misji, kiedy przygotowuje się do połączenia z Heliosem i Uniwersalnym Konstruktorem. W tej formie posiada kontrolę nad armią nanostworzeń i rzeczywiście zdumiewającą władzę nad żywiołami.

Tracer Tong

Tracer, pierwszy sojusznik JC Dentona po opuszczeniu przez niego UNATCO, jest lekarzem, typem szalonego naukowca. Czołowy technolog i biohaker, jest tak sławny na czarnym rynku implantów jak tylko czarnorynkowy handlarz może być... i jest ciągle skuteczny.

Urodzony w Hong Kongu, zanim jeszcze ponownie dołączył do Chin w 1997, Tracer utrzymywał się przy życiu i prosperował w trudnym środowisku rodzimego kraju. Chociaż rząd nakłada poważne ograniczenia na modyfikowanie ciała, egzekwowanie praw jest niedbałe, więc ludzie przychodzą z daleka, żeby się "ulepszyć". On posiada więcej kontaktów w różnorodnych kręgach niż ktokolwiek inny na Ziemi (albo przynajmniej w Hong Kongu) i większą wiedzę o ludzkich implantach się niż jakakolwiek żywa istota.

Chociaż jest lojalny tym, którzy sobie na to zasłużą, jest zachłannym facetem, który lubi mieć pewność, że dostanie zapłatę za swoje wysiłki. Chce położyć ręce na każdym nowym urządzeniu, jakie wyjdzie na rynek. Z tego powodu, jego siedziba wygląda jak wysypisko śmieci albo jak pchli targ (Poza tym musi często przenosić swoje laboratorium, by pozostać poza zasięgiem nadgorliwych polityków, którzy chcą się zapisać w historii poprzez zamknięcie rynku ludzkich modyfikacji).

Niechętny by prosić klientów o coś, czego sam nie mógłby zrobić, Tracer jest chodzącym składem implantów. Jest cały nimi wypełniony - wszystkimi z katalogu, nawet jeśli nie używa modyfikacji. (Inaczej mówiąc, chociaż ma wzrok jak orzeł, jest tak szybki jak jaguar i silny jak słoń, nie ma skłonności do korzystania z tego na codzień.)

Wspominki-wypominki starego redaktora
czyli Copniack o sytuacji na scenie Deus Ex

Publikacja: Copniack
Data publikacji: 23.11.2004

czyli krótka rzecz o paroletnim staruszku...
... Czyli naszej ukochanej grze.:)

Tak, tak, robaczki. Ten twór ma już parę lat i - siłą rzeczy - okrzepł w naszych sercach zapał na jego widok. Padają kolejne strony, a modów zawsze było mało. Serwis planetdeuesex.com przeszedł właściwie w stan letargu, dawno wymiękły witryny z innych krajów.

Niemcy rady nie dali, ruscy, tfu, Rosjanie - poszli pić wódkę... A my, Polacy? Pamiętam, że pierwsze było demo. Demo, które odpalił człowiek znający jedynie garstkę gier na PC-ta. W co ja wtedy grałem, co ja przeszedłem? Na koncie miałem zaliczone Diablo, to pamiętam. Paru rozjechanych przechodniów w GTA. I sesję w Baldur's Gate...

Człowiek w czarnym płaszczu wyglądał na moim laptopie naprawdę komicznie. Przez ciemny ekran nie widziałem czubka pistoletu. Wrogowie nie chcieli padać jak w Kłejku. Czemu, do cholery, kupiłem zaraz później oryginał? Czemu napisałem połowę solucji i tym samym załapałem się do zespołu takich samych szaleńców, jak ja? Czemu wreszcie przeszedłem Deus Ex-a kilkadziesiąt razy (nawet dziś wydaje mi się to normą:)) i nadal czasem lubię sobie w niego "pyknąć"? Z powyższego chcę wysnuć proste pytanie - co się tej grze od nas "należy"? Od Ciebie (tak, do CIEBIE mówię), ode mnie, od całej cholernej społeczności deusowych maniaków, którzy jeszcze dwa lata temu deklarowali dożywotnią miłość do tej gry??

Tak, tak, tak kiedyś było. Na naszym starym forum wypowiedzi w stylu "zawsze będę grał w Deusa", czy "ta gra nie może się znudzić" były absolutną normą! Byliśmy garstką zapaleńców, którzy gotowi byli dla tej gry zabić. Osobiście nie popieram ekstremalnych rozwiązań, ale to było coś cudownego, niepowtarzalnego wręcz.
Czy nadal jesteśmy?

Kochani, dzieła raz rozpoczęte trzeba kończyć. Nie wiem, czy chcecie nadal oglądać naszą stronę, już dawno przestały wpływać na nasze skrzynki maile z zaangażowanymi wskazówkami, radami i ocenami. Ale moim marzeniem zawsze było, żeby Deus Ex miał swój polski pomnik - stronę, która będzie swego rodzaju encyklopedią.
Będziemy ją uzupełniać dopóty, dopóki nie stwierdzimy, że wycisnęliśmy już wszystko z tej gry.

I na koniec małe ogłoszenie - jeśli ktoś z Was zna biegle angielski, czuje jeszcze jakiś sentyment do Deus Ex-a i chcialby nam pomóc w kończeniu "dzieła", proszę o kontakt na copniack@go2.pl.

To tyle z mojej strony. Chcecie się podzielić własnym wspomnieniem? Piszcie... Macie dobre rady? Jakieś pomysły? Propozycje? PISZCIE! :)

Deus Ex po raz drugi..

czyli o grze, która nigdy się nie starzeje

Oryginał pochodzi z: Planet Deus Ex
Autor: Gwog
Tłumaczenie: Private Newman
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 18.12.2004

Ejże! Coś ty za jeden i co ty robisz w moim Deus Ex-ie? Mówię serio, co to za gra? Znaczy się, na płytce pisze "Deus Ex", tak samo na screenie podczas ładowania i mógłbym przysiąc, że kliknąłem na tę samą ikonę, co za pierwszym razem, gdy przechodziłem tą grę... ale wszystko jest nowe! Ludzie sypią innymi tekstami, pojawiają się w innych miejscach i - o kurna! - przecież rozwaliłem tego gościa zupełnie gdzie indziej niż za pierwszym razem.

Zgadza się, to, co przeczytaliście jest reakcją osoby grającej w Deus Exa po raz drugi. Część z was, wie, o czym mówię, ale wielu z was - bynajmniej. Możliwe, że dopiero co znalazłeś tę stronę, gdyż masz Deus Exa i szukasz solucji, patcha lub czegokolwiek innego. Jeśli to o tobie mowa, posłuchaj, ponieważ gdy tylko ukończysz Deusa, jest jeszcze jedna ważna rzecz do zrobienia, za którą musisz natychmiast się zabrać... a mianowicie zagrać ponownie.

Być może obiło ci się o uszy, iż gra jest bardzo dynamiczna w zależności od wielu decyzji, jakie podejmujesz przez cały czas. Mogłeś też słyszeć, że miodzio jest zagrać w Deusa kilkakrotnie. Lecz nie ma mowy, abyś w to uwierzył i tak naprawdę zrozumiał, póki nie usiądziesz, nie weźmiesz innej spluwy od Paula na nabrzeżu i nie zaczniesz wszystkiego od początku. Po pięciu lub dziesięciu minutach poznasz sens tych pustych zdań.

Weźmy mnie za przykład. Mój "pierwszy raz" polegał na bezkrwawym skradaniu się (podobnie jak to uczyniła większość z was, według ankiet). Poza wysiłkiem dostosowania się do nowego typu rozgrywki, jaką oferował Deus Ex, musiałem również przyzwyczaić się do tego, że moja postać była niemal bez przerwy poraniona. Wiem, co sobie myślisz, ale dla mnie to był problem... zdrówko, amunicja i usiłowanie wkradnięcia się do magazynu z generatorem wyłącznie za pomocą kuszy, zatrutych strzałek i paralizatora. Tak więc gdy przyszedł czas na zagranie po raz wtóry - możesz mi chyba uwierzyć na słowo - błyskawicznie podrasowałem Heavy Weapons i bez wahania wybrałem wyrzutnię GEP.

Życie (cóż, przynajmniej ta jego wersja po drugiej stronie ekranu z odpaloną grą) przybiera inne barwy, kiedy lufa wyrzutni załatwi każdą sprawę, a ty dokładnie wiesz co robisz. Żaden przeciwnik długo nim nie był... wszystko ograniczyło się do czerwonego celownika, pisku, świstu i następującego po nich deszczu elementów stanowiących niegdyś cel. Wspomniana wyżej misja z magazynem stała się istną igraszką... kropnąć wszystkich na dachach ze snajperki, potem dostać się na dach samego magazynu i po prostu unicestwić każdego z ludzi wbiegających po kolei schodami. I WSZYSCY z budynku nadeszli. Zużyłem wówczas chyba wszystkie rakiety i czułem się diabelsko z siebie dumny.

Dochodzimy tu do innej sprawy... za drugim razem znasz już dość dobrze grę, wiesz, jak się zachować i czujesz się o wiele pewniej, przez co chętniej eksplorujesz teren i jesteś gotów na podjęcie ryzyka. To

oznacza o WIELE więcej znalezionego sprzętu, obojętnie czy to amunicja, pancerz czy cokolwiek innego. Odkryjesz także mnóstwo pobocznych wątków fabularnych i innych inności przegapionych za pierwszym razem - będziesz bardziej dociekliwy i mniej skupiony na głównej osi fabuły (którą przecież już w całości prześledziłeś).

A zatem puść w niepamięć dawny styl, odłóż na półkę nawyki, na przykład Thiefowe, i rozpocznij to, co może być najlepszym "drugim razem" w całej twojej karierze gracza.

Deus Ex... Naszą przyszłością?

tekst skoncentrowany na nanotechnologii

Oryginał pochodzi z: Planet Deus Ex
Autor: Sean "Kaigen" Simpson
Tłumaczenie: Private Newman
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 19.01.2005

Gracz spędzający czas przed komputerem nie zastanawia się tak naprawdę, czy rzeczywistość wykreowana przez grę może faktycznie zaistnieć. Czy wyobrażasz sobie życie w świecie StarCrafta, Total Annihilation, Omikronu bądź innych? To interesująca, ale zarazem wysoce wątpliwa perspektywa. Jednakże, jest jeden tytuł, który przychodzi mi na myśl w rozważaniach na ten temat. Mowa, rzecz jasna, o jednym i jedynym Deus Exie.

Deus Ex przedstawia pogrążony w chaosie świat z powszechnie dostępną nanotechnologią, cybernetycznymi implantami i innymi zmyślnymi gadżetami, na które dzisiaj patrzę zazdrosnym wzrokiem. Gdybym je miał, zapanowałbym nad światem! Muchachachacha! Ekhem, wróćmy do tematu. Jak ci wiadomo (albo niewiadomo) od pewnego czasu niektórzy naukowcy czynią wysiłki na rzecz skonstruowania takich wynalazków jak mechaniczne kończyny czy maszyny rozmiarów nie większych od krwinki.

W 1998 naukowiec o imieniu Kevin Warwick wszczepił w swoją rękę mikrochip, który pozwolił komputerowi obserwować jego poruszanie się po Wydziale Cybernetyki na Uniwersytecie W Reading, nieopodal Londynu. Sztuczna inteligencja mogła otworzyć mu drzwi, włączyć światło, a nawet powitać go przy wejściu (miluchne, czyż nie?). I mimo że nie jest to bliskie choćby przestarzałej już w czasie gry technologii "mechów", jest to z pewnością krok w tym kierunku.

Naukowcy z Uniwersytetu Cornell w Ithaca (NJ) stworzyli niedawno pierwszą mobilną nanomaszynę. Urządzenie to, jakkolwiek pozbawione zastosowania, nie jest większe od wirusa. Potrafi jedynie poruszać się po naczyniach krwionośnych za pomocą mikroskopijnych śmigiełek. I znów, daleko mu do Deusexowych nanowszczepów, jest to jednak całkiem poważny krok naprzód.

Teraz pomyślmy, jakie konsekwencje niesie ze sobą postęp technologiczny? Z pewnością wiąże się z tym tyleż samo zagrożeń, co korzyści. Z jednej strony skuteczniejsza pomoc dla ludzi dotkniętych chorobami, z drugiej - nowe metody zniewalania ludzkości za pomocą zaawansowanej techniki. Którą z tych dróg podąży ludzkość? Tylko czas odpowie na to pytanie, lecz mam złe przeczucie, że technologia nowej generacji przyniesie więcej zła niż dobra.

Możliwości, jakie niosą ze sobą nanowszczepy, powodują więcej moralnych niż fizycznych zagrożeń. Doktorzy odpowiedzialni za instalowanie tych implantów musieliby być osobami o wysokich standardach etycznych. Musieliby być kimś w rodzaju lekarzy Suk rodem z powieści Franka Herberta, ludźmi tak nieomylnymi, że mógłbyś im spokojnie pozwolić na bawienie się twymi myślami i umysłem. Pomyśl: zgodziłbyś się na majstrowanie z twoim ciałem, w tym także i mózgiem. Byliby w stanie za pomocą odpowiednich implantów zaglądać do twych myśli lub nawet przejąć nad tobą kontrolę.

Wyobraź sobie, że otrzymujesz nowiutki wszczep, a w chwilę później popełniasz zbrodnię, gdyż nie kontrolujesz swej ręki.

Nanomaszyny mogą jednak stać się wielkim problemem także w sensie zagrożenia fizycznego. Jeśli wejdą w etap masowej produkcji, staniemy w obliczu wojny nowej generacji. Wojska na całym świecie zaczną stosować całkowicie nowy typ broni biologicznej. Mówię "biologicznej", gdyż cała walka polegać będzie na starciu maleńkich, mechanicznych "żołnierzy" w obrębie ludzkiego ciała. Tak jak wirus i antidotum toczą bój o organizm człowieka, tak i nanomaszyny będą walczyć o kontrolę nad nim. Przypuszczalnie ktoś w przyszłości stworzy własną wersję Szarej Śmierci i spustoszy nią naszą planetę, pozostawiając ludzkość w stanie ruiny.

Z drugiej strony wymienić można także długą listę potencjalnych korzyści płynących z osiągnięć cybernetyki i nanotechnologii. Dzięki nim będzie można wynaleźć nowe leki; głusi odzyskają słuch, a ślepi - wzrok. Gdy ktoś straci nogi w wypadku samochodowym, wówczas po prostu zastąpi się je nowymi. Ktoś inny będzie mógł stworzyć skuteczną szczepionkę, która wreszcie powstrzyma zarazę AIDS i uratuje życie milionom ludzi.

Niestety, na świecie jest więcej Bobów Page'ów niż JC Dentonów. Nanotechnologia będzie zapewne wykorzystywana przez megakorporacje do wyzyskiwania i manipulowania ludźmi, a jednocześnie do produkowania leków na raka czy AIDS, sprzedawanych następnie za niebotyczne sumy, aby nikt poza najbogatszymi nie miał do nich dostępu.

A zatem, czy w tym i kolejnych stuleciach będziemy żyli w znanym nam z Deus Exa świecie, gdzie ludzie umierają na ulicach, a władzę sprawują chciwe korporacje, czy też dożyjemy spokojnej starości otoczeni kwitnącą cywilizacją, która zdołała wygrać wojnę z narkotykami, zarazami i tyranią? Jak już mówiłem, przewiduję to pierwsze, ale nadal tli się we mnie odrobina nadziei na drugi scenariusz.

Wirtualna rzeczywistość
luźne rozważania na temat gier

Publikacja: Copniack
Data publikacji: 2.02.2005

Dotknięcie przeciwnika. Takie prawdziwe, "żywe" otarcie się o jego muskuły. Trzymanie wielkiej spluwy w garści. Zapach krwi mordowanych wrogów...

To nie jest autentyczne wspomnienie żołnierza z pola bitwy. To raczej marzenia graczy o grze doskonałej, nieskończenie interaktywnej, grze - życiu. Mrzonka o stworzeniu sobie świata wedle własnych upodobań.

W tym tekście nie będzie parafilozoficznej dyskusji o tym, czemu te dwie wizje bywają podobne. Powtórzę za "Przekrojem" Najsztuba - o tym nie piszemy.

Po pierwsze, brak mi przygotowania merytorycznego - nadałoby to większości tez rangę banału i byłoby istotną przeszkodą w znalezieniu trafnych argumentów.

Po drugie, nieco inny temat zrodził się w mojej głowie... Między jedną, a drugą sesją w Zodiaca. Zacząłem myśleć o tych zapaleńcach, co noce zarywają, żeby takie coś stworzyć. Potem o innych zapaleńcach, którzy noce zarywają, żeby w to coś zagrać. I wymyśliłem.

Pragnienie oglądania komputerowego świata coraz bardziej atrakcyjnego wizualnie to proste usprawiedliwienie dla braku wyobraźni.

To nie gry są doskonałe lub złe, kochani. To nasze mózgi są lepsze lub gorsze. Albo inaczej - to nasze mózgi są zmuszane do pracy, bądź nie. Albo jeszcze inaczej - każdy mózg na innych falach nadaje...

Oczywiście, jest szereg gier, w które grać się nie da... Złe nie są, bo rzeczy z samej swej natury osobowość neutralną mają. To są po prostu produkty, których twórcy obrażają jawnie naszą inteligencję. To są produkty o złym pomyśle, który dla ludzkiego mózgu nie może stać się pożywką.

Wyobraź sobie, że jesteś piękną 16-latką o silne rozwiniętym instynkcie macierzyńskim (tylko nie pisz do mnie gorących maili, bez zbytniego wczuwania się, proszę! - ostatecznie... copniack@go2.pl). Ale jakoś nie zostałaś dopasowana do społeczeństwa, ew. odwrotnie - społeczeństwo do Ciebie. Bo tak to już jest, że w naszym kręgu kulturowym 16-letnia matka to "ćpunka" i "lumpiara". Cóż możesz począć w tej sytuacji? Zagraj w The Sims, dziecino. Grę podobno kiepską i nudną. Nieciekawą. Ale grę, którą Twój umysł będzie umiał sprytnie rozwinąć, rozbudować zdarzenia, nadać im wyższe rangi.

Albo taki Hopkins FBI. To też podobno kiepska gra. Ale jej świat jest dla moich szarych komórek dobrą pożywką. Ważne, żeby im smakowało.

Och, rozgadałem się straszliwie, a tu przecież o Deusie trzeba. Ale potrzebowałem kilku przerysowanych przykładów z innych gier.

Bo z grubsza o to chodzi - o zgodność naszych potrzeb z klimatem gry, jej ogólną propozycją... Taka zgodność na początek wystarczy. Dalej pracuje nasz mózg, który z kilku krzaczorów zaserwowanych

przez programistów tworzy wizję świata zniszczonego, opanowanego przez zło... A może odwrotnie, może te zielone krzaczki oznaczają dla Ciebie nadzieję na lepsze jutro? A może...?

Większość z Was grała w DX, przeszła go. Na forum wymieniamy się uwagami ogólnymi, spostrzeżeniami nt. zabawnych błędów, itp.
Ale prawda jest taka, że każdy, w zaciszu własnego domu, ze słuchawkami na uszach - gra w inną grę.

Dla jednego jest to wieczorny spacer, dla innych słuchanie Marsylianki. Jeśli masz coś do powiedzenia w temacie (albo nawet i nie w temacie), chcesz podyskutować, nie zgadzasz się z autorem, zgadzasz się z autorem, masz psa, kota, dwa koty lub szklankę pełną whisky - copniack@go2.pl

Najciekawsze maile może nawet zamieścimy...?

Historia bez happy endu - krótko o ION Storm

czyli krótko o ION Storm

Publikacja: Jaca
Data publikacji: 22.02.2005

Początki

W 1996 roku dwaj twórcy Dooma - John Romero i Tom Hall opuścili sławetne ID i postanowili założyć własne studio developerskie, które nazwali ION Storm. Wkrótce potem studio przejął brytyjski Eidos. Firma założyła dwa oddziały - w Dallas i później w Austin.

W tym pierwszym pracowali obaj założyciele, których pierwszy poważny produkt - wydana w 2000 roku Daikatana - okazała się, delikatnie mówiąc, chybionym pomysłem. Zarówno recenzenci, jak i gracze, przyjęli ją bardzo chłodno i wszystko wskazywało na to, że firma jest na skraju upadłości.

A jednak...

W tym samym roku swoją grę wydał niewielki oddział z Austin, kierowany przez doświadczonego twórcę gier - Warrena Spectora. Deus Ex podbił serca graczy na całym świecie i okazał się największym sukcesem finansowym firmy. Zalety gry można by mnożyć, na co wskazują świetne oceny wydane przez recenzentów. Deus Ex został uznany grą roku przez tak renomowane serwisy, jak Gamespy. Jest jedną z elitarnych gier, którym CD-ACTION przyznało ocenę 10/10. Gra wychodziła poza wszelkie kryteria na tyle, że do dziś problemem jest ustalenie, jaki gatunek reprezentuje. Po świetnej premierze wydano do gry patcha wprowadzającego tryb multipalyer oraz bardzo popularny edytor poziomów. Potem przyszedł jeszcze czas na konwersję gry na Playstation, której dokonała firma Westlake Interactive wspólnie z programistami z ION Storm - powstał Deus Ex: The Conspiracy. Jednak nie to było priorytetem firmy. W 2001 roku zamknięto też studio w Dallas.

Przerwa

Kolejne lata upłynęły pod znakiem intensywnej pracy nad kontynuacją hitu, która miała być zupełnie innym produktem niż sam Deus - miała wprowadzać nową jakość. Równolegle studio z Austin podjęło się równie trudnego zadania wydania trzeciej części sławetnego Thiefa. Spector oddalił się nieco od projektów i skoncentrował się na prowadzeniu studia. Nowym szefem kontynuacji DX został Harvey Smith.

A po przerwie...

W grudniu 2003 roku gracze w Stanach Zjednoczonych mogli zakupić kontynuację hitu nazwaną Deus Ex: Invisible War. Gra niestety nie była już tak dobrze odbierana. Budziła wiele skrajnych emocji - od pozytywnej oceny serwisu Gamespot, po totalną krytykę. Innym istotnym czynnikiem było to, że gra była niedopracowana, a europejska premiera została przesunięta o trzy miesiące. Wydany patch niestety nie przyniósł oczekiwanych zmian, a wprowadził sporo zamieszania (via 2 recenzje tej samej gry w CDA).
W maju 2004 wydano trzecią część Thiefa zatytułowaną Thief: Deadly Shadows, która spotkała się z dużo cieplejszym przyjęciem i dała wielu osobom nadzieję na trzecią część Deusa.

Powolny rozpad

Niezadowolony z wyników finansowych Eidos zwolnił część ekipy. Po pewnym czasie ze studia odeszli też Spector i Smith. Nad Austin pojawiły się naprawdę ciemne chmury... Były tam prowadzone prace nad kolejną częścią gry, jednak jej oficjalna zapowiedź nigdy nie ujrzała światła dziennego (Pierwotny projekt - Deus Ex: Clan Wars zmienił nazwę na Project: Snowblind, oraz samą koncepcję i jest opracowywany przez inne studio Eidos - Crystal Dynamics). Świat ujrzał tylko kilka szkiców koncepcyjnych, które jednak wyglądały dość... Dziwnie.

Gwóźdź do trumny

To, co wydawało się nieuniknione - w końcu nastąpiło. 10 lutego tego roku Eidos wydał oświadczenie, w którym zawarł plan natychmiastowego zamknięcia ION Strom i stworzenia jednego dużego studia w San Francisco (na bazie Crystal Dynamics). Decyzja ta nie była zaskakująca, ponieważ już kilka razy zapowiadano zamknięcie firmy, jednak jest bolesna dla każdego fana Deus Ex...

Filozofia władzy w Deus Exie

czyli o sytuacji politycznej

Oryginał pochodzi z: DeusExGaming
Autor: ?
Tłumaczenie: Private Newman
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 23.03.2005

Wstęp

Ilu z was tak naprawdę zastanawiało się nad polityczno - filozoficznymi kwestiami związanymi z wyborami, których dokonujecie w zakończeniu Deus Exa? Po pokrzyżowaniu planów przejęcia władzy nad światem przez MJ12 bierzesz na swoje barki brzemię odpowiedzialności za ustanowienie nowego światowego ładu. Czym jest ustrój, który uważasz za idealny? Czy zechcesz zniszczyć dotychczasowe struktury władzy i dać ludziom szansę na odbudowanie prawdziwej demokracji? Czy wolisz raczej dołączyć do Iluminatów i wespół z nimi zastąpić MJ12 nową, zakonspirowaną oligarchią? A może zdecydujesz się na połączenie swej ludzkiej natury i zdolności rozumienia problemów człowieka z nieomylną logiką sztucznej inteligencji - Heliosa - tworząc tym samym platonicznego władcę absolutnego - króla-filozofa? W istocie, musisz postawić na którąś z trzech podstawowych koncepcji państwa wynalezionych przez ludzkość w toku dziejów: rządy wszystkich, rządy nielicznych lub rządy jednego. Dylemat postawiony przed tobą w Deus Exie nie jest oczywiście prosty, tak jak i zresztą prawdziwe rozterki w prawdziwym życiu. Każde wyjście z tej sytuacji, poza swymi oczywistymi konsekwencjami obarcza cię także poważnymi rozterkami moralnymi, które musisz wziąć pod uwagę przy podejmowaniu decyzji. W artykule tym zbadam każdą z zaprezentowanych opcji z mojej osobistej perspektywy i wskażę, która z nich, moim zdaniem, zaskutkuje dla świata w sposób najlepszy.

Rządy Wszystkich

Wszystkie formy komunikowania się, czy to za pośrednictwem telewizji, radia, internetu czy poczty opierają się na technologii komputerowej. Ponieważ cała sieć komputerowa została scentralizowana w Strefie 51, wszystkie środki komunikowania się na większe odległości zostaną nieodwołalnie przerwane wraz z jej zniszczeniem. Rządowe biurokracje i korporacje, które nie mogą istnieć bez łączności ze swymi poszczególnymi ośrodkami, upadną wkrótce potem. Społeczeństwo jako całość rozsypie się, a wielkie państwa rozpadną się na szereg mniejszych społeczności jak tratwy ratunkowe z rozbitkami ze zniszczonego okrętu. Ludzkość wkroczy w nowy okres podobny do czasów po upadku imperium rzymskiego. Niemal całkowite załamanie się nowoczesnej cywilizacji najprawdopodobniej zaowocuje znacznym spadkiem liczby ludności i skupieniem się pozostałej części na przetrwaniu. Podczas gdy obszary, gdzie ludzie przywykli do dyktatur i despotów nie zaznają większych zmian w organizacji systemów władzy, w innych rejonach zajdą o wiele poważniejsze procesy.

Wiele obszarów prawdopodobnie powróci do feudalizmu, gdzie silni przywódcy po wyjściu z chaosu sięgną po bogactwa i zasoby pozostawione przez stare społeczeństwo, oraz rozpoczną walkę o utrzymanie swego stanu posiadania przed innymi przywódcami. Skupią wokół siebie pozostałych ludzi - tych, którzy są zbyt biedni i słabi, by samemu przewodzić grupie. Klasa średnia przestanie istnieć;

powróci natomiast arystokracja i warstwy poddane, ponownie zaistnieją stosunki społeczne opierające się na relacji pan-sługa.

Nie wszystkie obszary świata muszą jednak powrócić do feudalizmu. Ludzie za czasów starożytnego Rzymu nie zaznali korzyści płynących z demokracji typu amerykańskiego. Nawet rzymska republika, w czasie, gdy istniała, nie była w niczym podobna do demokracji pośredniej. Głosowania w rzymskiej republice były poddane interesom arystokracji, która udaremniła zamiary kilku reformatorów zamierzających przyznać prawa polityczne plebejuszom. Być może ludzie, którzy doświadczyli współczesnej demokracji zechcą sformować małe, demokratyczne państewka zamiast feudalnych królestw. Bez względu na to, czy bliżej im będzie do bezpośredniej demokracji jak w Atenach czy do ustroju republikańskiego w Rzymie, te obywatelskie miasta-państwa mogą stać się fundamentem, na którym można będzie odbudować globalną cywilizację.

Świat zachodni przejdzie przyspieszony kurs rozwoju współczesnej cywilizacji. Ludzkość, mająca już tę przewagę, że zna historię średniowiecza i pojęcie "ciemnych wieków", nie będzie długo zwlekała z ponownym rozprzestrzenieniem demokracji po świecie. Odbudowana globalna komunikacja stanie się rzeczywistością już w przeciągu pokolenia lub co najwyżej dwóch. W końcu, ludzie posiadają już odpowiednią wiedzę i środki do ustanowienia międzykontynentalnych połączeń komunikacyjnych, potrzebni im będą jedynie ambitne jednostki, które ich zorganizują i poprowadzą te działania we właściwym kierunku. A zważając na fakt, że większość z nich nie dowie się nigdy o powodach, dla których zniszczyłeś wielkie struktury państwowe, nikt nie zapobiegnie ich odbudowie. Tak więc, w kilkaset lat po zniszczeniu Strefy 51, cywilizacja osiągnie poziom sprzed swego załamania. Decydując się na to rozwiązanie, opóźnisz jedynie rozwój społeczeństwa o kilka stuleci, nie uzyskując nic w zamian.

Rządy Niewielu

Iluminaci są prastarą, głęboko zakonspirowaną organizacją skupiającą finansistów, bogaczy i naukowców, którzy sformowali ją, by potajemnie decydować o losach świata. Bob Page, mimo, iż był jednym z nich, szybko stracił cierpliwość do subtelnych, niewidocznych metod wpływania na politykę rządów; pragnął zrzucić płaszcz konspiracji i przejąć władzę nad światem w klasycznym stylu rodem z filmów. Porzucił Iluminatów i założył własną organizację, Majestic 12 (MJ12). Wskutek jej z założenia agresywnej natury zdołała ona w ciągu kilku dekad osiągnąć więcej niż Iluminaci przez kilka stuleci. Około 2050r. MJ12 doprowadziła do scentralizowania wszystkich środków masowej komunikacji, nad którymi tym samym przejęła kontrolę, a jej głos stał się nadrzędny względem stanowisk polityków z większości krajów.

Page jednakże pragnął czegoś więcej aniżeli zwykłej władzy nad światem. Gdyby udało mu się złączyć z Heliosem - super sztuczną inteligencją - zyskałby zdolność Heliosa do swobodnego przeglądania i zarządzania światową siecią komputerową i globalną komunikacją w ogóle. Wówczas stałby się kimś więcej niż władcą - stałby się bogiem kontrolującym życie ludzkości ze swego Olimpu.

Eliminując Boba Page'a przy pozostawieniu centrum komunikacyjnego w Strefie 51 nietkniętym, dasz Iluminatom szansę na odzyskanie ich dawnych wpływów. Pozbawieni potężnego konkurenta, Iluminaci ponownie obejmą władzę nad światem, prowadząc grę określaną przez Morgana Everetta mianem "litościwej konspiracji". Lecz czy coś takiego w ogóle istnieje? Czy wierzysz, że Iluminaci potrafią zadbać o dobro świata? Czy widzisz w Everettcie szlachetność, czy tylko dobrze wyćwiczone aktorstwo? Czy po uwolnieniu świata ze szponów MJ12 tak po prostu oddasz go w ręce kolejnej grupy spiskowców?

Iluminaci są spadkobiercami czysto arystokratycznego światopoglądu. Przedstawiają się jako patrycjusze z czasów rzymskiej republiki - ci nieliczni, którzy są zdolni do przewodzenia masom. Różnica między nimi polega na tym, że w czasach antycznych wyższe warstwy społeczne utrzymywały swoją polityczną władzę dzięki sile tradycji, natomiast Iluminaci działają w niekorzystnym dla swoich celów świecie, gdzie dla wielu ludzi najwyższą wartością jest wolność i równość, a autorytet rządzących jest często kwestionowany. Jawne przejęcie steru rządów na skalę światową było nierealne, dopóki MJ12 nie wypracowało swej popartej siłą strategii szantażu i zastraszania. Teraz, gdy narzędzia te zostały pozbawione właściciela, a Iluminaci odbudowują swą pozycję, dlaczego nie mieliby oni ich przejąć? Czy ich wizja ludzkości jest słuszna? Czy potrzebujemy władców do kierowania naszym życiem za nas? Czy potrzebujemy kogoś postawionego nad nami, kto będzie baczył na nasze myśli przekazywane przez sieć komputerową i inne środki komunikacji i je cenzurował, by strzec stabilności świata?

W tej sytuacji ważniejszym pytaniem od tego, czy Iluminaci mają prawo do władzy nad nami czy nie, jest inna niewiadoma: czy są oni w ogóle zdolni do jej sprawowania. Morgan Everett jest na pozór honorowym i kompetentnym przywódcą, lecz jeśli zajrzysz pod powłokę miłej powierzchowności, odkryjesz rzeczy, które mogą ci się nie spodobać. Jeśli skorzystałeś z okazji i przeszukałeś jego dom, z pewnością natknąłeś się na pewne interesujące sekreciki. Jego własna SI wie więcej o tobie niż ty sam; (Everett) trzyma, też śmiertelnie chorego poprzedniego przywódcę Iluminatów w komorze kriogenicznej, która utrzymuje go przy życiu i przytomności. I mimo, że lekarstwo na jego chorobę zostało już wynalezione, Everett w dalszym ciągu trzyma go w zamknięciu, tak, by sam mógł korzystać z jego wiedzy i doświadczenia bez ryzyka utracenia swej pozycji w organizacji.

Musisz także pamiętać o tym, że MJ12 powstało przez rozłam w obrębie Iluminatów. Ich główne cele pozostały takie same, z tym, że Page był o wiele ambitniejszy skuteczniejszy w ich realizowaniu niż Everett. Teraz, gdy Page został pokonany, czy Everetta zadowoli powrót do doktryny cichej konspiracji, czy też... zdecyduje, że nadszedł czas na jego pięć minut, które zdecydowanie przedłuży? Szara Śmierć, którą stosowało MJ12, została wynaleziona w laboratoriach Iluminati. I choć Oświeceni nigdy nie wykorzystali stworzonej przez siebie broni biologicznej, to któż zaręczy, że Everett, widząc jej skuteczność, nie powtórzy kroków, jakie podjęło MJ12, tj. nie rozsieje jej po świecie? Czy zezwoli na swobodną dystrybucję Ambrozji, czy też użyje jej - podobnie jak Page - jako atut w swojej rozgrywce?

Nawet jeżeli powyższe oskarżenia względem Iluminatów zostaną obalone, musisz postawić przed sobą jeszcze jedno pytanie: czy twoim zamiarem jest, zaraz po uratowaniu świata przed zagrożeniem ze strony jednego spisku, oddanie go w ręce innych konspiratorów? Czy można w ogóle mówić o "litościwej konspiracji" i czy jakikolwiek spisek niesie ze sobą coś dobrego, niezależnie od tego, czy jest on litościwy czy nie? Moim zdaniem nie. Teoria arystokratów o wyższości ich uprzywilejowanej warstwy nad masami jest błędna. Ta "elita" nie prezentuje żadnego argumentu na rzecz swych praw do sprawowania władzy poza zyskaniem sposobności do dbania o własne interesy. Niestety, wygórowane ambicje i żądze władzy nie są wystarczającym uzasadnieniem zajmowania przez nich wyjątkowej pozycji w społeczeństwie.

Rządy Jednego

Po tygodniach walki przeciw intrygom MJ12 i po ostatecznym zwycięstwie zapewne zechcesz przywrócić światu wolność, a ludziom swobodę wybrania własnego rządu. Niestety, nie będzie to możliwe. Sępy krążą na niebie, czekając tylko na okazję dobrania się do szczątków MJ12. Każdy jest

przekonany, że posiada niezawodną receptę na wszystkie problemy świata i że jest w stanie wprowadzić ją w życie. Pozostawienie instalacji w podziemiach Strefy 51 nietkniętymi jest równoznaczne z zapisaniem ich w spadku Iluminatom i w konsekwencji odzyskaniem przez nich władzy. Jeśli natomiast je zniszczysz, zrealizujesz sen Tracera Tonga o zburzeniu współczesnej cywilizacji. Czy na świecie nie ma choć jednej osoby, która potrafiłaby przedłożyć dobro świata nad własne plany, kogoś, kto bezinteresownie pragnie dobra ludzkości?

Jest ktoś taki. Jak na ironię, tą "osobą" jest wszechpotężna sztuczna inteligencja o imieniu Helios, która - z racji sposobu, w jaki została zaprogramowana - pozbawiona jest jednostkowej ambicji. Plan Boba Page'a zakładał połączenie się z Heliosem i wykorzystanie właściwego Heliosowi bezpośredniego dostępu do Sieci, by stać się zdolnym do rządzenia całym światem w pojedynkę. Helios uznał jednak, że jakkolwiek świat potrzebuje władcy absolutnego - hybrydy człowieka i maszyny - to Bob Page nie jest godzien tego miana. Wybrał ciebie. Zdolność Heliosa do kontrolowania niemal wszystkich zautomatyzowanych systemów na świecie i brak typowo ludzkich, ambicjonalnych dążeń w połączeniu z twoją możnością zrozumienia problemów człowieka w nieszablonowy, "ludzki" sposób - wszystko to składa się na obraz idealnego przywódcy świata.

Przesłanie, jakie niesie wraz z sobą Deus Ex, mówi, że rządy ludzi nad ludźmi nie są, niestety, możliwe. Ironia jego finału polega na tym, że po tak wielkim wysiłku na rzecz przywrócenia światu wolności od konszachtów spiskowców i gabinetów cieni, zmuszony jesteś do samodzielnego podjęcia decyzji o niebanalnym, jeśli można tak powiedzieć, znaczeniu: zdecydowania o dalszym losie całego świata na długi czas. I cokolwiek byś nie wybrał, i tak jesteś ograniczony do trzech opcji: pogrążenia ludzkości w nowym średniowieczu, zezwolenia Iluminatom na ponowne uchwycenie świata w "niewidzialną dłoń" lub przejęcia steru władzy samemu jako skomputeryzowany, platoniczny filozofo - król.

Gra posługuje się dramatyczną historią globalnych spisków, by postawić tezę możliwą do zweryfikowania przez doświadczenia historii. Silni przywódcy, tacy jak Perykles byli bardzo wpływowymi osobistościami w starożytnych Atenach, mimo iż była to pierwsza w świecie demokracja bezpośrednia. Republika rzymska miała na celu jedynie zapewnienie arystokracji władzy nad niższymi warstwami społeczeństwa. Nawet w Stanach Zjednoczonych, współczesnym bastionie demokracji i równości, politycy często zdają się być bardziej zainteresowani służeniu wielkim korporacjom niż reprezentowaniu interesów wyborców. Zawsze istnieć będą osoby dążące do władzy za wszelką cenę, niezależnie od tego, czy jest to tylko chciwy polityk, czy przywódca wielkiego spisku dążący do władzy nad światem.

Czy zgadzasz się z przesłaniem Deus Exa? Czy może masz inne przemyślenia na temat zagadnień związanych z zakończeniem gry? Z pewnością masz jakieś interesujące spostrzeżenia na temat Deus Exa i z radością je wysłuchalibyśmy. Prześlij nam swoje uwagi, komentarze czy opinie na temat tego artykułu drogą mailową, a zamieścimy je na stronie, albo odwiedzić forum i podziel się nimi już teraz!

Najnowszy wspaniały świat

Luke o społeczno-politycznej tematyce w DX

Oryginał pochodzi z: Luke7777777.blogspot.com
Autor: Łukasz Kowalski
Publikacja: Nexus
Data publikacji: 22.06.2007

Dzieła kultury często spływają po odbiorcach jak woda po kaczce.

"Widziałeś wczoraj film?"
"No, fajny był."
"Czytaliście tę nową książkę?"
"No, fajna była."
"Niezła jest ta gierka!"
"No, fajna."

"A co w niej było takiego fajnego?" - na to pytanie już trudniej odpowiedzieć. Może dlatego, że rzadko bywa zadawane. Nie tylko z tego powodu, że wiele dzieł kultury, szczególnie współczesnej, jest bardzo niskiej jakości. Odbiorcy nierzadko podchodzą do klasyki z nonszalancją i lekceważą szczegóły.

Wydaną w 2000 r. grę komputerową Deus Ex można potraktować jak zwykłą strzelaninę. Ale nie warto. Jeżeli liczysz wyłącznie na to, że po raz kolejny gra komputerowa pozwoli ci w wymyślny sposób położyć trupem kilkuset wrogów, DX znuży cię po kilkunastu zaledwie minutach. A jeśli nawet ukończysz grę, prując z karabinu do wszystkiego, co się rusza, nic z niej nie zrozumiesz.

Producent i szef zespołu twórców gry, Warren Spector, napisał, że "robiło mu się niedobrze na myśl o durnych sceneriach w stylu fantasy oraz inwazjach kosmitów" i dlatego postanowił zrobić grę, w której "wszystko byłoby rzeczywiste, oparte na jakimś fakcie" (Warren Spector, Postmortem: Ion Storm's Deus Ex, 6 XII 2000, http://www.nuwen.net/dx.html).

Akcję gry umieszczono w roku 2052. Gdy jednak przyjrzymy się szczegółom świata Deus Ex, zauważymy, jak wiele zawartych w grze prognoz już stało się rzeczywistością, albo spełnia się na naszych oczach. Rządy inspirujące terroryzm i wykorzystujące go jako straszak w celu ograniczania wolności ludzi. Podważanie prawa do secesji i wysiłki w celu stworzenia Państwa Światowego. (W DX dąży do tego kierowana przez Boba Page'a organizacja Majestic-12.) Świat masowej inwigilacji, którą na równi z państwami prowadzą prywatne korporacje. (W świecie Deus Ex Organizacja Narodów Zjednoczonych używa systemu Echelon IV do szpiegowania wszelkiego rodzaju przekazów elektronicznych.) Próby stworzenia z pomocą klonowania i biotechnologii "Nowego Człowieka", który stanie się równy Bogu. Media, które zajmują się głównie tworzeniem iluzji na potrzeby mas. Pielęgniarka w państwowej przychodni, która tłumaczy: "Proszę zrozumieć, że bezpłatna klinika musi pobierać opłaty za niektóre usługi, aby pokryć podstawowe wydatki". Nachalna propaganda cywilizacji śmierci. (W skrzynce mailowej jednego z bohaterów DX znajdujemy reklamę firmy KVORK Inc., która zachęca do poddania się eutanazji. W wiadomości zatytułowanej "Zmęczony życiem?" dyrektor ds. rozwoju, Derek Schmitt, namawia do popełnienia samobójstwa, ponieważ to "jedyny realny wybór, jaki kiedykolwiek mamy". Twierdzi, że pacjent-samobójca przyczynia się do poprawy kondycji ludzkości:

"zmniejsza bowiem liczbę osób, korzystających z kurczących się zasobów naturalnych Ziemi". Wreszcie - przedstawia zachętę finansową, informując o tym, że Kongres Stanów Zjednoczonych zezwala na wypłatę sumy 10.000 kredytek wskazanemu przez samobójcę przed śmiercią beneficjentowi.)

Jednocześnie to świat, w którym wciąż można spotkać ludzi gotowych przyjść innym z pomocą - czasem bezinteresownie, czasem w zamian za jakąś przysługę. Enklawy wolnego rynku wciąż funkcjonują. (Podczas swoich podróży po świecie wielokrotnie przekonujemy się o korzyściach wolnego handlu; możemy dokonać obfitych zakupów w nowojorskiej siedzibie Smugglera, który pracuje jako przemytnik; inne potrzebne do wykonania misji narzędzia też da się nabyć poza wiedzą organów skarbowych państwa; kiedy odwiedzamy paryski sklep z elektroniką, Tracer Tong doradza: "Nie wyrzucaj w takich miejscach pieniędzy. Możesz dostać wszystko, co chcesz, za dwie kredytki na czarnym rynku w Azji".) Mózg ludzki pozostaje jeszcze poza fizyczną kontrolą człowieka. Wciąż można swobodnie myśleć, chociaż zewsząd atakuje nas propaganda.

Bohater, którym kierujemy, to JC Denton. Na ekranie obserwujemy otaczający nas świat jego oczami - z tzw. "perspektywy pierwszej osoby" (FPP = First Person Perspective). Autorzy gry postarali się wiernie oddać atmosferę i wygląd odwiedzanych przez nas miejsc - czy są to ulice Nowego Jorku, czy paryskie katakumby, czy hongkońska siedziba megakorporacji VersaLife, która zajmuje się biotechnologią.

Nasz bohater może inicjować rozmowy, odpowiadać, kiedy ktoś go zaczepi, oraz przysłuchiwać się dyskusjom innych osób - jawnie lub podsłuchując. Często zdarza się, że - tak jak w życiu - nie uczestniczy w rozmowie od początku, ale włącza się do niej dopiero w środku. Treści niesłyszanych przez nas fragmentów dyskusji możemy się tylko domyślać; autorzy Deus Ex zadbali jednak o to, aby w każdej sytuacji, gdy nasz bohater włącza się do rozmowy jako czynny lub bierny uczestnik, usłyszał coś istotnego.

Wszystko zaczyna się wewnątrz położonej w Stanach Zjednoczonych bazie treningowej Koalicji Antyterrorystycznej ONZ (UNATCO). Powstały w wyniku dokładnie zaplanowanych eksperymentów naukowych JC Denton, wyposażony w nadnaturalne umiejętności wojownik XXI wieku, przechodzi szkolenie, które zrobi z niego perfekcyjną maszynę do zabijania. Ma służyć w UNATCO jako superżołnierz, najbardziej zaawansowana broń organizacji, chcącej pełnić funkcję "światowego żandarma". Po zakończonej sesji treningowej Dentonowi gratulacje składa sam Bob Page, autor pomysłu powołania go do życia, "stwórca" naszego bohatera.

Sztucznie "wytwarzani" wojownicy to tylko narzędzia do ostatecznego celu, jakim jest stworzenie nowego porządku, Nowej Ery, w której Bob Page chce zająć miejsce Boga. Sposobem na to ma być dokonanie zuchwałych zamachów terrorystycznych i wywołanie światowej epidemii Szarej Śmierci za pomocą sztucznie stworzonego wirusa (kontrolowana przez Page'a firma VersaLife produkuje zarówno wirusa jak i antidotum, zwane Ambrozją). Zastraszeni ludzie mają dobrowolnie wyrzec się wolności i pogodzić z narzuconą im władzą.

Pierwszą misję JC Dentona stanowi zdobycie opanowanych przez - jak przedstawia to naszemu bohaterowi UNATCO - "terrorystów" z secesjonistycznej organizacji NSF (National Secessionist Forces), ruin Statuy Wolności i przesłuchanie przywódcy zajmującego ten teren oddziału.

Kiedy budowla zostaje opanowana, a Leo Gold poddaje się, JC może go przesłuchać. Przesłuchanie z czasem przeradza się w dyskusję. Gold zasiewa w naszym bohaterze pierwsze ziarna zwątpienia w

moralność działania UNATCO. Zadaje też szereg pytań, nad którymi nasz bohater wcześniej w ogóle się nie zastanawiał: "Czy kiedykolwiek pytałeś, po co to wszystko? Inwigilacja, policja, prawo pozwalające strzelać bez ostrzeżenia? Czy to jest wolność?". Mówi o tożsamości naszego bohatera: "UNATCO uczy nastolatków walczyć, kiedy to jeszcze wydaje się grą, i - spójrz na siebie - jesteś maszyną do zabijania!". Podaje liczby: "dlaczego duże firmy produkujące samochody płacą podatek 2%, podczas gdy ludzie przy taśmie montażowej płacą 40%?" i przedstawia swoją teorię: "To się nazywa konsolidacja. Wzmocnić rządy i korporacje, osłabić jednostki".

Podobne pytania zadaje później naszemu bohaterowi sponsor NSF, Juan Ivanovich Lebedev. Mówi o kwestiach podstawowych: "Pytanie, jakie musisz sobie zadać - dziwię się, że tego dotychczas nie zrobiłeś - jest oczywiste: Kim jestem? Kto mnie stworzył i w jakim celu?".

Świat Deus Ex to świat nieustannej dyskusji. Bohaterowie rozmawiają z JC Dentonem i z sobą. Najsilniejszą bronią nie są ani granaty, ani karabiny plazmowe, ani nanotechnologiczne miecze (można zresztą przejść całą grę nie zabijając ani jednej osoby), ale idee.

"Idee mają większą moc niż armie, bo armie powstały przede wszystkim dzięki ideom i idee sprawiają, że idą one do boju (gdyby tak nie było, to politycy nie musieliby wkładać tyle wysiłku w działanie machiny propagandowej). Gdy idea zyskuje powszechne poparcie, nie zabiją jej wszystkie karabiny świata" - piszą Linda i Morris Tannehillowie. (Linda i Morris Tannehill, Rynek i wolność, Chicago-Warszawa 2004, s. 262-263.)

Leo Gold ujmuje to krótko: "Idei nie da się zwalczać za pomocą kul" ("You can't fight ideas with bullets").

Philip K. Dick pisał: "Podstawowym narzędziem manipulacji rzeczywistością jest manipulacja słowami. Jeżeli potrafisz kontrolować znaczenie słów, potrafisz kontrolować ludzi, którzy muszą tych słów używać" (Cytat za: George Walkley, No Paycheck, "Ink", III 2004, s. 39.)

Przypomina o tym Chad Dumier, lider kryjącej się w paryskich katakumbach antyrządowej organizacji Silhouette: "Retoryka Waszyngtonu bardziej przyczyniła się do zniszczenia wolności, niż wszystkie armie i siły policyjne na świecie. [...] Kiedy rządowa inwigilacja i zastraszanie nazywane są >>wolnością od terroryzmu<< albo >>wyzwoleniem od przestępczości<<, wolność i wyzwolenie stają się słowami pozbawionymi znaczenia. [...] Przedmiotem toczonej wokół nas wojny jest znaczenie słów. [...] Każdy napis, każda wypowiedź, każdy gest usiłuje zdominować znaczenie słów". ("Every inscription, every utterance, every gesture seeks to dominate the plain of meaning.").

Twórcy Deus Ex w prowadzonych przez bohaterów dyskusjach starają się zadawać pytania: "Co jest realne? Co jest iluzją, tworzoną na doraźne potrzeby? Czym jest wolność i jakie są jej granice? Na czym polega kłamstwo? Jakie są motywy ludzkiego postępowania?". Liczebność wojsk, siła ognia policji oraz innych formacji zbrojnych jest na drugim planie.

Annette i Charlotte rozmawiają w paryskim Club La Porte de l'Enfer na temat wartości życia i miejsca człowieka w społeczeństwie budowanym na kształt zakładu produkcyjnego. Charlotte mówi: "Teraz, gdy tylko niewielu ludzi tworzy bogactwo - naukowcy, inżynierowie, bankowcy i tak dalej - potrzebujemy, aby tych niewielu porozumiało się ponad głowami biernej masy, jaką stała się reszta z nas". Annette nie zgadza się z negowaniem wartości każdego życia ludzkiego: "Mówimy o przyrodzonej wartości jednostki, a nie użyteczności ekonomicznej". Charlotte uważa jednak, że "każdy

stał się częścią siły roboczej w systemie fabryk, mniej więcej równy wszystkim innym, i dlatego stanowi zbędny zasób ludzki".

Sztuczna inteligencja, Morpheus, tłumaczy, dlaczego tak wiele osób nie ma nic przeciwko totalnej inwigilacji: "Ludzie odczuwają przyjemność, kiedy są obserwowani. Rejestruję uśmiechy na ich twarzach, gdy opowiadam im, kim są. [...] Potrzebę bycia obserwowanym i rozumianym kiedyś zaspokajał Bóg", a gdy ludzie utracili wiarę w Niego, Jego miejsce zajęły "posiadające własną świadomość systemy, które zbudowaliście, aby urzeczywistnić prawdziwie wszechobecną obserwację i ocenę".

Deus Ex nie podaje gotowych odpowiedzi na zadawane pytania. Przedstawia za to wiele rozmaitych punktów widzenia, włącznie z tymi, które zazwyczaj zbywa się stwierdzeniem: "Wierzysz w teorie spiskowe?". Twórcy gry nie uciekają się do wyrażeń-wytrychów, za pomocą których można bezmyślnie zdyskredytować dowolną opinię. Nie koncentrują się na pytaniu: "Czy to jest teoria spiskowa?", tylko: "Czy to jest prawda?".

Twórców większości gier komputerowych nie interesują motywy postępowania postaci. Zwykle jest się "tym dobrym", który ma rozwalić "tych złych". Co oznacza "dobry"? Kto jest "zły" i dlaczego? Te pytania są nieistotne. Ważne, żeby trup słał się gęsto.

Autorzy Deus Ex tymczasem zachęcają do zastanowienia nad moralnym wymiarem postępowania gracza. Bohater, którym kierujemy, może siać zniszczenie i eliminować wszystko, co się rusza - ale może również powstrzymać się od niszczycielskich działań i ukończyć grę bez zabijania kogokolwiek. Niektóre ze spotykanych przez nas osób zachęcają do stosowania bezkrwawych rozwiązań. Inne są za tym, aby minimalizować liczbę ofiar.

Autorom Deus Ex zależało na tym, aby gracz uczestniczył we współtworzeniu fabuły, a nie ślepo podążał ścieżką wytyczoną przez twórców. Jak stwierdził lead designer Harvey Smith, chodziło o zachęcenie graczy do zadania sobie pytania: "Czy jestem gotów zapłacić cenę [tego wyboru]? >>Wybór<< i >>następstwo<< były słowami najczęściej wymawianymi w trakcie tworzenia gry. Na co zda się podejmowanie przez gracza decyzji, jeśli wszystkie wybory prowadzą do tego samego rezultatu? Bez realnych, przewidywalnych konsekwencji, wybór nie ma znaczenia" (Harvey Smith, The Deus Ex Rules Amendments & Addenda (drafted in 1998), cytat za: http://www.nuwen.net/dx.html).

Każdy szczegół coś znaczy. Fragment porzuconej gdzieś na stoliku książki Człowiek, który był Czwartkiem, który odnosi się do aktualnej sytuacji naszego bohatera. Informacja o tym, że Richard Hundley chętnie bierze łapówki - dzięki temu dostaniemy się do laboratoriów VersaLife. Loginy i hasła: smashthestate, tjefferson, apinkerton, schadenfreude, chameleon, valleyforge, newrevolution, skywalker, pynchon, uberalles, panopticon. Imiona i nazwiska bohaterów: T. More, Gary Savage, dr Moreau, porucznik Maxwell Hammer.

Poczta elektroniczna stała się w świecie Deus Ex wszechobecnym medium komunikacyjnym. Wśród e-maili znajdujemy reklamy, wymianę informacji między kolegami z pracy, zwięzłe informacje, apele o treści politycznej, instrukcje, zaproszenie znajomego na piwo...

Czytamy wzorowane na prawdziwych raporty - na przykład doniesienia CIA o sytuacji w Hong Kongu (CIA Factbook 2050: Hong Kong), czy też informacje adresowane do nowojorskiej Rady Miasta na temat uzdatniania wody do picia (Chlorine and Water Treatment: Report for the New York City

Council, 2053). Są też inne dokumenty: rejestr hotelowych gości, książka z dedykacją, a nawet przepisy kulinarne (między innymi francuska receptura, jak przyrządzić koguta w winie).

W grze siedmiokrotnie pojawiają się wyjątki z wymyślonej na potrzeby Deus Ex sensacyjno-kryminalnej powieści Jacob's Shadow (Cień Jakuba). Fragmenty rozdziałów są jednocześnie luźnymi aluzjami i nastrojowymi komentarzami do wykonywanych akurat przez JC działań.

Z gazet i elektronicznych biuletynów dowiadujemy się o tym, co dzieje się w różnych miejscach na świecie. Zanim dotrzemy do Paryża, możemy już wiedzieć co nieco o panującej tam sytuacji - jeżeli wcześniej zaglądaliśmy do informacji na ten temat.

W świecie Deus Ex każdy napotkany człowiek jest ważny.

Zdecydowana większość twórców gier stawia na monotonię i jednowymiarowość postaci. Mamy hordy potworów i zastępy wojaków, licznych przywódców i niesamowite wilkołaki. Wszystkie te postaci różnią się od siebie rodzajem uzbrojenia, wzrostem, ubarwieniem, sposobem prowadzenia walki - tylko charakter, osobowość wszystkie mają takie same.

W Deus Ex zróżnicowano psychikę poszczególnych postaci. Owe postaci to paryski zamiatacz ulic, wpływowi biznesmeni, nowojorscy bezdomni, członkowie hongkońskich triad, rodzice i dzieci, szefowie i podwładni, ludzie o różnym temperamencie i światopoglądzie. Osoby, które, jak w realnym świecie, żyją tu i teraz i na bieżąco podejmują decyzje.

Autorzy nie ograniczyli się do pokazania kilku będących tematem powszechnej debaty tematów moralno-społecznych. Oczywiście, poprzez rozmowy bohaterów Deus Ex i działania JC Dentona dyskutują o postępach techniki, o cenzurze w mediach, o funkcjonowaniu gospodarki opartej na pieniądzu elektronicznym - ale nie tylko. Zadania, o których wykonanie proszą naszego bohatera różne osoby, są związane nie tylko z zagadnieniami o charakterze globalnym. Czasem chodzi im o problem lokalny, a niekiedy wyłącznie prywatny. Wśród decyzji, które wpływają na losy licznych społeczności, a nawet świata, JC Denton znajduje czas, aby na prośbę Gilberta Rentona zainteresować się losem jego córki, włóczącej się po Nowym Jorku, pomaga usunąć awarię wody na stacji metra Brooklyn Bridge, uwalnia dwójkę zakładników przetrzymywanych przez MJ-12 w paryskich katakumbach, przywozi cierpiącemu na Szarą Śmierć Stantonowi Dowdowi fiolkę Ambrozji...

Podczas swoich podróży po całym świecie, kontaktów z wysoko postawionymi urzędnikami, naukowcami i plutokratami, JC Denton nie zapomina o rozmowie z barmanką, czy uliczną sprzedawczynią gazet. Przysłuchuje się dwojgu ludziom, którzy rozważają kwestię kupienia ratującej życie Ambrozji od handlarza narkotyków. Słucha dyskusji koczujących w nowojorskiej Free Clinic bezdomnych - jeden z nich wspomina dawną bitwę oddziałów, w których służył, przeciwko NSF; drugi opowiada o swoich projektach artystycznych - przedstawieniach teatralnych i rzeźbach (właśnie pracuje nad Napoleonem z Notting Hill). JC podsłuchuje, jak strażnik na chińskim statku transportowym Wall Cloud wyjaśnia koledze mechanizm pozwalający Waltonowi Simonsowi i FEMA dokonać bezkrwawego przejęcia władzy nad całym aparatem państwowym Stanów Zjednoczonych.

Świat JC Dentona nie ogranicza się do lśniących czystością i tysiącami refleksów świetlnych wnętrz biurowców. Nasz bohater znajduje też czas na kontakt z najbardziej szarą, brudną i brutalną rzeczywistością.

Bohaterowie Deus Ex, choć wirtualni, to osoby z krwi i kości. Poszczególne postacie cały czas na siebie oddziałują, zmieniają poglądy, próbują przekonywać do swoich racji; nieustannie następują między nimi interakcje.

Autorzy gry uczciwie pokazują motywacje postępowania poszczególnych postaci. Bohater nie jest na zawsze przypasowany do danej roli - może zmienić swoje poglądy i zacząć działać w sposób odmienny od dotychczasowego. Twórcy Deus Ex starali się wydobyć na pierwszy plan indywidualność bohaterów - napotykane przez JC Dentona osoby są gotowe wdać się z nim w rozmowę, przekazać pewne informacje, ostrzec go albo zaoferować pomoc.

Każdy z bohaterów ma własny światopogląd: szef UNATCO Joseph Manderley i podpity gość hongkońskiego klubu nocnego, wpływowy Iluminata Morgan Everett i bezdomny, który gnieździ się w pobliżu stacji benzynowej.

W Deus Ex jako bohaterowie nie występują masy. O wydarzeniach dotyczących dużej liczby ludzi informują JC Dentona głównie środki przekazu; on sam spotyka się z jednostkami, z których każda stanowi niezwykle istotną część świata przedstawionego.

Nasz bohater nieustannie dokonuje autonomicznych wyborów.

UNATCO zleca naszemu bohaterowi zabójstwo lidera NSF, Juana Lebedeva. Mamy wykonać tę misję wspólnie z agentką Anną Navarre, która lubi rozlew krwi.

Możemy bez zastanowienia i bez słowa zamordować Lebedeva - usłyszymy wtedy z ust partnerki pochwałę.

Inna możliwość: Lebedev poddaje się, a JC Denton zaczyna z nim rozmawiać. Chwilę później przybywa Anna Navarre i mówi: "Dobra robota. Dokończ ją". "Poddał się. To nieuzbrojony więzień - chronią go przepisy UNATCO" - oponuje nasz bohater. Agentka wydaje rozkaz: "Zabij więźnia. [...] Ja tu teraz dowodzę. Jesteś bezwartościowy, jeżeli nie słuchasz prostych rozkazów". Jeżeli spełnimy polecenie, Navarre nam pogratuluje ("Jesteś jednym z nas. Przyznaję, miałam wątpliwości") i zapewni o bezkarności ("W papierach możemy napisać, co chcemy").

Kolejne rozwiązanie: ignorujemy rozkaz Navarre i kontynuujemy rozmowę z Lebedevem. Agentka sama usiłuje wykonać egzekucję. Jeżeli się to uda, słyszymy pod naszym adresem: "Manderleyowi [dyrektorowi UNATCO] nie spodoba się twoja niesubordynacja".

Nasz bohater może też ochronić Juana Lebedeva przed zamordowaniem, eliminując Annę Navarre.

Autorzy Deus Ex nie zapominają o czynniku ludzkim, który tak często niweczy najdokładniej przemyślane plany. Gdy JC próbuje dostać się do brooklyńskich doków, pomagają mu żołnierze US Army, mający teoretycznie chronić bazę przed intruzami. Żołnierze patrzą podejrzliwie na działających w bazie agentów Federal Emergency Management Agency (Federalna Agencja do spraw Sytuacji Kryzysowych). Mówią: "FEMA popełnia duży błąd, jeśli sądzi, że ślepo wypełniamy rozkazy" i wpuszczają naszego bohatera do środka.

Po wprowadzeniu w USA stanu wojennego, gubernatorzy Kolorado, Teksasu i Kalifornii odmawiają podporządkowania się prezydenckiej dyrektywie, która daje szeroki zakres władzy dyrektorowi FEMA, Waltonowi Simonsowi. Wiele oddziałów Gwardii Narodowej idzie w rozsypkę. Generał Ed Garner oficjalnie ogłasza, że nie wyda żadnego rozkazu, który mógłby doprowadzić do śmierci cywili.

Ludzie nie są maszynami, nie są w żaden nieodwracalny sposób zdeterminowani. Najdobitniej dowodzi tego postać głównego bohatera gry oraz sam jej tytuł, będący skróconą formą terminu deus ex machina (Bóg z maszyny). To zaczerpnięte z techniki teatru greckiego określenie oznacza "niespodziewany i nienaturalny udział osoby lub wypadku w rozwiązaniu jakiejś sytuacji" (Wiktoria Melech, Sentencje, cytaty, zwroty i przysłowia łacińskie, Warszawa 1999, s. 84); urządzenie teatralne "za pomocą którego wprowadzano na scenę tragedii greckiej niespodziewanie zjawiające się bóstwo. W późniejszym znaczeniu zwrot określający nagły zwrot akcji, najczęściej niespodziewane zakończenie. W potocznym sensie określenie niespodziewanego rozwoju zdarzeń" (Thesaurus. Skarbiec łacińskich sentencji, przysłów i powiedzeń w literaturze polskiej, zebrał i opracował Mirosław Korolko, Warszawa 1997, s. 124).

Będący Deus Ex Machina JC Denton, stworzony na polecenie Boba Page'a agent, mający pełnić rolę maszyny do zabijania na usługach międzynarodowej mafii rządzących, wbrew intencjom swych "stwórców" zaczyna samodzielnie myśleć, analizować swoją sytuację i buntuje się przeciwko swym samozwańczym panom.

Deus Ex jest w gruncie rzeczy historią przemiany sposobu myślenia kierowanego przez nas bohatera. Od przyjmowania wszystkiego, czym karmią go przełożeni i media, do krytycznego spojrzenia na rzeczywistość.

Pierwszym przewodnikiem i inspiratorem niezależnego myślenia JC Dentona jest jego starszy brat, Paul, który orientuje się, jakie są prawdziwe cele Boba Page'a, opuszcza UNATCO i namawia nas do pójścia w jego ślady.

Scenariusze wielu filmów i gier komputerowych opierają się na schemacie "zły policjant kontra dobry policjant". "Dobry policjant" musi schwytać "złego", aby przywrócić porządek. Samą instytucję policji państwowej uznaje się milcząco za dobrą i potrzebną. Niektórzy ludzie wykorzystują tę "dobrą instytucję" w zły sposób; należy ich ukarać, ale system ma trwać dalej. W ogóle nie rozważa się możliwości, że sama instytucja państwowych sił zbrojnych jest z zasady niemoralna.

JC Denton rozmawia o tym z kwatermistrzem UNATCO, generałem Carterem. Carter utrzymuje, że "dobrzy ludzie" nie powinni rezygnować z pracy w organizacji wykorzystywanej do czynienia zła: "jeśli instytucja ma solidny fundament - nie zaszkodzą jej przyziemne ambicje ludzi, których zatrudnia". Nasz bohater pyta: "Na co zda się uczciwy żołnierz, skoro można mu rozkazać, żeby postępował jak terrorysta?".

Ta rozmowa odbywa się wkrótce po tym, jak nasz bohater ucieka z więzienia UNATCO na Liberty Island. Mimo że JC jest już oficjalnie ścigany przez ONZ, które uważa go za "terrorystę" i "buntownika" (rebel), Carter (formalnie wciąż pracownik Koalicji), pomaga mu w ucieczce.

Sieć wzajemnych zależności między ludźmi jest w Deus Ex rozbudowana - tak jak w realnym świecie. Sam Carter powinien teoretycznie zaatakować JC i próbować przeszkodzić mu w ucieczce - robi coś odwrotnego.

Sprzymierzeńców znajdujemy na całym świecie.

W Paryżu współpracujemy z Silhouette, która stawia na działalność propagandową. Na przykład zamieszcza w elektronicznych biuletynach informacyjnych odezwę: "Mieszkańcy Paryża, czy kiedykolwiek podczas snu przewróciliście się z boku na bok, gdy zabierano wam wolność? Czy

słyszeliście ich, gdy mówili, że robią to w waszym imieniu? Czy też może po prostu obudziliście się ze snu i nigdy nie kwestionowaliście swojej niewoli? [...] My na to pozwalamy, my wszyscy na to pozwalamy - ale nie jest za późno! Jesteśmy wolni w naszych sercach i umysłach i to właśnie w nich musi rozpocząć się prawdziwa rebelia. Uważajcie na tych, którzy chcieliby nas zjednoczyć tylko po to, aby nas zniewolić. Uważajcie na tych, którzy chcieliby uczynić nas bogatymi, ale pozbawili nas duszy. Uważajcie na tych, którzy chcieliby zapewnić nam bezpieczeństwo poprzez okradzenie nas z wolności. Kwestionujcie wszystko. Nie wierzcie w nic. Działajcie tam, gdzie nie zdołają was zauważyć, a nigdy nas nie pokonają".

W Hong Kongu JC Denton doprowadza do rozejmu między Triadami, a ich przywódcy deklarują gotowość pomocy. Współpracujemy też z naukowcem, Tracerem Tongiem, który w zamian za pomoc żąda od nas pewnych przysług.

W USA wspomagają nas Narodowe Siły Secesjonistyczne (NSF), opowiadające się za powszechnym dostępem do broni (organizacja powstała, gdy władze USA usiłowały rozbroić społeczeństwo) i prawem do odłączania się od Unii. NSF zbrojnie przeciwstawiają się żołnierzom Organizacji Narodów Zjednoczonych, której cel to ustanowienie Państwa Światowego (Por. uwagi Hansa-Hermanna Hoppego na ten temat. Hans-Hermann Hoppe on War, Terrorism, and the World State, Interview by Mark Grunert, "Le Québécois Libre", 7 XII 2002, http://www.quebecoislibre.org/021207-8.htm).

Paul Denton, gorący zwolennik prawa do secesji, krytykuje koncepcję World State: "Kilku biurokratów w Nowym Jorku nie jest w stanie podjąć dobrych decyzji dotyczących New Jersey, nie mówiąc już o Paryżu czy jakiejś wiosce w Chinach. [...] Zwykli ludzie nigdy nie odnoszą korzyści z rządu lub przedsiębiorstwa działającego na skalę, której nie są w stanie pojąć". Powołanie do życia rządu światowego - Paul cytuje słowa Davida Rockefellera - ma na celu "stworzenie ponadnarodowej władzy elity intelektualnej oraz światowych bankierów".

Jako jedną z organizacji dążących do tworzenia scentralizowanych struktur ponadpaństwowych wspomina się Unię Europejską. Kristi Amiel, kelnerka w paryskiej kawiarni Enfant Terrible, tłumaczy szczupłość zapasów przerwą w dostawach. Przerwę spowodował wprowadzony przez władze stan wojenny i związane z tym ograniczenia w transporcie. JC mówi, że odpowiada za to Majestic-12. Kristi myśli, że chodzi o Unię Europejską. Denton prostuje: "To grupa spiskowców przejmująca kontrolę nad rządami na całym świecie". Kristi reaguje żywo: "Nie obchodzi mnie, jak się nazwą. Widziałam to, od kiedy byłam małą dziewczynką; intrygi korporacji, które mają uczynić z Europy jedno duże państwo bez oddzielnych języków, kultur i upodobań".

JC Denton odwiedza też paryski hotel. Rozmawia tam z barmanem i mówi mu o grupie spiskowców, którzy "chcą przejąć władzę nad światem". Barmanowi nie przeszkadza wprowadzony w Paryżu stan wojenny (nie kursuje metro; krążące po ulicach roboty zaprogramowano tak, aby strzelały do każdego, kto opuści swoją dzielnicę po zmierzchu; drastycznie wzrastają ceny). Traktuje naszego bohatera z pobłażaniem, jak nieszkodliwego wariata. Twierdzi, że o spiskach mówią ci, którzy "chcą obwinić innych za swojego pecha".

Autorzy Deus Ex pokazują rozmaite postawy ludzkie. JC Denton spotyka osoby starające się postępować moralnie. Spotyka zdrajców. Rozmawia z ludźmi, którzy wybrali konformizm i tłumaczą swoje decyzje rzekomym brakiem realnej możliwości wyboru.

W opowiadaniu Sala numer 6 Anton Czechow opisał pracownika systemu ochrony zdrowia, Andrieja Jefimycza, który tak tłumaczy swoje postępowanie: "Służę złej sprawie i otrzymuję za to pensję od

ludzi, których oszukuję; jestem człowiekiem nieuczciwym; Ale przecież ja sam w sobie jestem niczym; jestem tylko cząstką nieuchronnego zła społecznego; wszyscy urzędnicy powiatowi są szkodnikami i za darmo pobierają pensję... Czyli mojej nieuczciwości nie ja jestem winien, tylko czasy... Gdybym się urodził o dwieście lat później, byłbym inny" (Anton Czechow, Sala nr 6, Warszawa 1979, s. 178-179). Podobnie, zrzucając winę na okoliczności, tłumaczy się JC Dentonowi doktor Corwell, pracownica kalifornijskiego laboratorium, w którym dokonuje się eksperymentów genetycznych: "Sama złożyłabym skargę na ten obiekt, ale w tej chwili potrzebuję pracy".

Paryżanka Agathe usiłuje przekonać swego męża Joshuę, że ich syn dobrze robi, służąc jako żołnierz MJ12. Joshua sprzeciwia się: "Nie możemy pozwolić, aby Michel dokonywał morderstw na rozkaz Majestic 12". Agathe oponuje: "Przynajmniej ma jakieś stanowisko. Jest bezpieczny. [...] [MJ12] może kontrolować Europę przez dziesięciolecia. Michel będzie musiał jakoś przetrwać".

Pracownica nocnego klubu w Paryżu, Cassandra, okrada swojego szefa ("Powiedzieli, że kradnę, ale to nieprawda. Wszyscy inni robili dokładnie to samo"); kradnie podwładny Juana Lebedeva, mechanik lotniczy Harold ("Czego się spodziewają? Z moją pensją?"); kradnie Joseph, technik w paryskim metrze ("Musiałem to zrobić! Potrzebowałem pieniędzy!").

Twórcy Deus Ex zachęcają gracza do podejmowania decyzji aż do finału gry, który rozgrywa się w Strefie 51 (Area 51). Wybieramy jedno z trzech rozwiązań proponowanych przez sojuszników, którzy pomagali nam w trakcie rozgrywki.

Morgan Everett proponuje, aby samemu trochę pospiskować - przejąć stworzony przez Boba Page'a system i wykorzystać go do własnych celów. Wpływać na losy świata zza kulis. Opanować epidemię i pomóc ludziom zapomnieć strasznych wydarzeniach z przeszłości. Przywrócić na świecie demokrację kontrolowaną. Paul Denton tak komentuje to rozwiązanie: "[Iluminaci] poluzują kontrolę Majestic 12 nad rządami na świecie, dadzą ludziom trochę wolności, ale w gruncie rzeczy będzie to dwudziestowieczny kapitalizm: władająca korporacjami elita chroniona prawem i przepisami podatkowymi".

Sztuczna inteligencja, Helios, proponuje JC Dentonowi, "zasymilowanie" swojego "mózgu" z umysłem naszego bohatera. Helios twierdzi, że byłby zdolny rządzić sprawiedliwie, ponieważ jest "pozbawiony ludzkich ambicji". JC jest mu potrzebny, aby stwierdzić, jak wyglądają oczekiwania człowieka wobec władającego systemami elektronicznymi na całym świecie "łagodnego dyktatora". Helios rozpoczął już proces przejmowania władzy w Hong Kongu. Odciął energię budynkom rządowym, zlikwidował blokady drogowe i zdelegalizował Triady. Mieszkańcy Hong Kongu podporządkowali się nowemu władcy. Dlaczego? Paul Denton mówi: "chcą, aby drogi były przejezdne i żeby gospodarka stanęła na nogi".

Tracer Tong proponuje zniszczenie stanowiącej centrum światowych sieci komunikacyjnych i szpiegostwa elektronicznego Area 51 i wkroczenie w "Nowy Ciemny Wiek [New Dark Age], wiek miast-państw, rzemieślników, rządu na skalę zrozumiałą dla jego obywateli". Paul Denton mówi, że to anarchizujące rozwiązanie może pomóc w "osiągnięciu największej wolności". Obawia się jednak, że zniszczenie globalnego węzła komunikacyjnego pociągnie za sobą kryzys gopodarczy.

Autorzy nie zdołali umieścić w Deus Ex wszystkich elementów, które znajdowały się w projekcie gry. Dodatkowe informacje na temat świata DX, które nie znalazły się w grze lub tylko o nich napomknięto, można znaleźć w DX1 Continuity Bible (http://archive.gamespy.com/articles/april02/dxbible/).

Gra otrzymała liczne nagrody i doczekała się specjalnego wydania Deus Ex: Game of the Year Edition. Zawiera ono zestaw narzędzi pozwalający graczom tworzyć własne mapy i misje. Zaowocowało to pojawieniem się licznych modyfikacji (modów), z których część znajduje się w fazie realizacji do dziś.

Spośród ukończonych modów na szczególną uwagę zasługuje udostępniony w 2004 roku Deus Ex Zodiac. Stworzyła go grupa entuzjastów pod kierownictwem Steve'a Tacka. DX Zodiac opowiada o przygodach Paula Dentona - akcja dzieje się równolegle do akcji Deus Ex. Wszystko rozgrywa się w nocy. Atmosferę niepewności podkreśla ścieżka dźwiękowa autorstwa Steve'a Foxona i liczne aluzje do serialu Z archiwum X (The X-Files).

DX Zodiac, wzorem Deus Ex, zachęca do przemyślenia istotnych zagadnień społecznych, gospodarczych i politycznych z ciągle przewijającym się w tle pytaniem, które Paul Denton sformułował tak: "jakie swobody przyzna państwo jednostce - albo raczej, przy jakich swobodach sami będziemy mieli siłę trwać".

Deus Ex - Polonizacja Cenegi
oficjalne spolszczenie w oczach Pafnucy

Autor: Pafnucy
Publikacja: Nexus
Data publikacji: 22.06.2007

Od premiery Deus Ex-a w wersji polskiej minął przeszło miesiąc. Część fanów zapewne już się z nią zdążyła zapoznać. Inni natomiast, preferujący granie w oryginalnych wersjach językowych, pewnie się nawet nie zainteresowali. Ja jednak nie mogłem przejść obojętnie obok tego wydarzenia i postanowiłem przyjrzeć się dokładniej jak profesjonaliści wywiązali się z tego niekoniecznie łatwego zadania (jakim jest oczywiście przetłumaczenie DX 1).

Na początku chciałbym wyrazić wdzięczność wydawcy, że gra jest spolszczona kinowo. Jestem pewny, że polskie 'speech'e' (a dodatkowo sposób ich wykonania) zabiłyby niesamowity klimat Deus Ex. No ale na szczęście nie było potrzeby szarpać się na pełną polonizację jako, że wszystkie teksty mówione, są też wyświetlane w postaci tekstu.

Co do samych tekstów, ogólnie rzecz biorąc, są zlokalizowane jak najbardziej poprawnie a co najważniejsze sama gra nie straciła nic na rzeczonym klimacie. W dalszym ciągu czuć w powietrzu wielką konspirację, spiski, wszelkiej maści organizacje rządowe czy podziemne w całym tym cyberpunkowym świecie. Innymi słowy - to samo co wcześniej tylko, że w rodzimym języku. Przetłumaczone zostały również informacje zawarte na obrazkach i mapach które gracz otrzymuje podczas wykonywania misji co oczywiście zalicza się na plus tej lokalizacji.

Nie ustrzeżono się jednak pewnych błędów, które pozwalają sądzić, że gdzieś tam nad kimś wisiał złowrogi 'deadline'. Nie wiem czy ktoś w ogóle testował zlokalizowanego 'deusa' przed wrzuceniem go na sklepowe półki ale jeśli tak to nie do końca się popisał (możliwe, że z uwagi na tykający zegarek i przewijający się przez myśl obraz wściekłych wydawców toczących pianę z ust na dźwięk słów 'nie zdążę'). Jestem oczywiście w stanie zrozumieć, że angielskie 'let's go' jest tłumaczone jako 'chodźmy' ale tylko wtedy gdy nie wypowiada tego pilot śmigłowca gotowego do startu. Naturalnie tłumacz nie musi widzieć tekstu, który przekłada w kontekście danej sytuacji w grze (i zapewne tak też było w tym przypadku) ale ktoś takie babole powinien wyłapać zanim gra dotrze do potencjalnego nabywcy. Takich przykładów jest więcej, chociażby postać, która w oryginalnej wersji językowej figuruje jako 'boat person' w wersji PL 'osoba w łodzi'. Wszystko na pierwszy rzut oka wydaje się być w porządku do czasu gdy orientujemy się, że spotykamy ową postać w środku miasta a najbliższej łodzi nie widać w promieniu 100m. A dam sobie rękę uciąć (którą chcecie), że chodziło tutaj o nielegalnego imigranta, którzy to bardzo często uciekają ze swoich krajów w łodziach. Zdarzają się również takie wpadki jak kobieta mówiąca o sobie w rodzaju męskim co jest też oczywistym dowodem na to, że tłumacz przełożył suchy tekst a nikt potem tego nie sprawdził.

Sytuacji, w których czuć, że jednak znajomość kontekstu osobie pracującej nad spolszczeniem by się przydała, jest dużo więcej. Ja natomiast wybrałem tylko te najbardziej wyraziste.

Inną parą kaloszy są teksty wyświetlane podczas gry, które jakimś niewyjaśnionym zbiegiem okoliczności umknęły oczom tłumaczy i pozostały tak jak były - czyli po angielsku. Jak łatwo wywnioskować, na wersje polską najchętniej zdecydują się osoby ze słabą, bądź żadną, znajomością

języka angielskiego. Nie zadowoli ich raczej fakt, że jedna z ważniejszych kwestii (zawierająca kod i instrukcje do pchnięcia głównego wątku fabuły dalej) nie daje się, pomimo usilnych starań, zaklasyfikować nawet do czegoś co przypomina język polski. Znowu wina po stronie korekty (bądź jej braku). Ale nie ma co dramatyzować, kilka chwil ze słownikiem w ręku i bawimy się dalej. Pozostałości po oryginalnej wersji udało mi się znaleźć więcej (na ten przykład niech posłuży mnich ze świątyni w Hong Kongu), jednak żadna z pozostałych nie ma większego znaczenia dla rozgrywki. Jeszcze jedna rzecz, która mogłaby zdezorientować nowicjusza w świecie Deus Ex jest tłumaczenie nazw lokacji. Bar 'Undergroud' to 'Podziemie' w wersji polskiej. No i w porządku, nie mam pytań. Może oprócz jednego: po co to tłumaczyć skoro nad wejściem do owej knajpy widnieje jej angielska nazwa? W zasadzie drugiego baru w NY nie ma i może to po prostu objaw mojego czepialstwa, wciąż jednak utrzymuję, że to niepotrzebne posunięcie.

Chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na parę rzeczy natury technicznej. Co bardziej spostrzegawczy gracz zauważy pewnie, że przy zmianie jakości tekstur w ustawieniach wyświetlania wartość 'wył' uparcie tam tkwi pomimo wielokrotnej zmiany tego parametru. Mnie o tyle zbiło to z tropu, że powróciwszy do 'deusa' po pewnej przerwie już sam nie wiedziałem, czy gra wyglądała tak jak wcześniej czy jakość tekstur nijak nie chce się zmienić. Okazuje się jednak, że opcja działa tylko ktoś przy tłumaczeniu za bardzo się rozpędził i taki tego efekt. Dodatkowo w grze bardzo często natrafić można, po dokopaniu się do specjalnych funkcji co poniektórych komputerów i terminali, na przyciski, których opisy się po prostu na nich nie mieszczą. W efekcie trzeba się czasami domyślać jaką reakcję wywoła wciśnięcie danego przycisku gdyż nie widać całego napisu. Problem ten występował u mnie na wszystkich rozdzielczościach także jego istota tkwi zapewne gdzie indziej. Oczywiście to nie kłopot dla starego 'deusowego' wyjadacza, który przeszedł grę wzdłuż i wszerz a nawet kilka razy w poprzek, może jednak stanowić pewien problem dla osoby która zetknie się z grą po raz pierwszy.

Nie wspomniałem jeszcze o literówkach, które lubią się pojawiać od czasu do czasu (włącznie z instrukcją), jednak nie da się tego uniknąć biorąc pod uwagę ile trzeba przetrawić tekstu podczas tłumaczenia takiego tytułu jak DX.

Podsumowując, cała polonizacja została wykonana na dobrym poziomie, jednak pozostaje wrażenie, że czegoś zabrakło - korekty. Nie wiem czy planowany jest patch do polskiej wersji 'deusa' tak jak to miało miejsce w przypadku Far Cry ale na pewno wyszłoby to grze na dobre. A póki co nie ma co marudzić i jeśli ktoś jeszcze nie ma tego cudownego tytułu w swojej kolekcji i nie przeszkadza mu granie w naszym ojczystym języku może śmiało sięgnąć po Deus Ex z Kolekcji Klasyki bo to wciąż kupa solidnej roz(g)rywki a i wytknięte przeze mnie potknięcia w polonizacji nie umniejszają przyjemności płynącej z zabawy. Tym bardziej, że w komplecie otrzymujemy drugą jej cześć - Invisible War i shooter oparty na tym samym silniku - Project Snowblind. A to wszystko za śmiesznie niską cenę.

Teaser Deus Ex 3

analiza

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.12.2007

Prolog

Z ciemności wyłania się embrion, zalążek nowego życia ludzkiego. Nie jest to jednak zwykły człowiek. Już u zarania swojego życia, został on ulepszony, zmodyfikowany za pomocą jakiejś ultra nowoczesnej technologii. Mimo wszystko nie to jest najistotniejsze. O zgrozo, na jego cienkiej skórce, przez którą przeświturją żyłki, widoczne są szokujące insygnia.

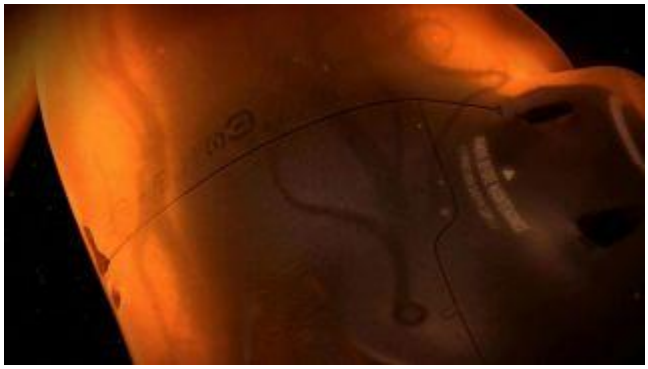
HUMANI CORPORIS FABRICA
//EMILE//

Napis wskazuje, że płód pochodzi z fabryki ludzkich ciał.

Emile może być zarówno nazwą fabryki jak i nazwą dziecka.

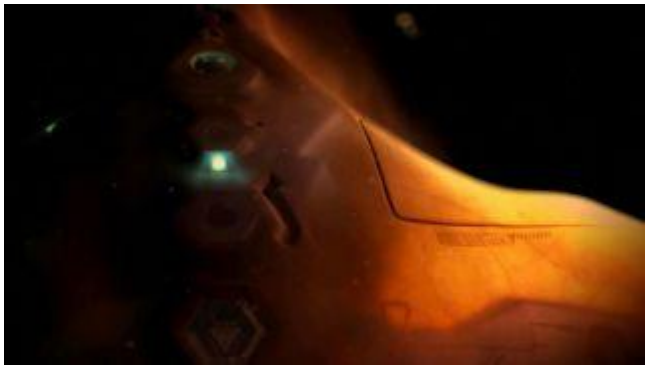
Termin prawdopodobnie pochodzi od francuskiego psychologa Émile Durkheim, który wprowadził pojęcie świadomości zbiorowej. Jak wiadomo do społeczeństwa ze świadomością zbiorową dążył JC Denton w jednym z zakończeń Invisible War.

Emile może być również zaczerpnięte z książki "Emil, czyli o wychowaniu" szwajcarskiego pedagoga Jana Jakuba Rousseau. Pisał on, że "Wszystko wychodzące z rąk Stwórcy jest dobre, wszystko wyrodnieje w rękach człowieka." odnosząc się do wychowania dziecka. Przenosząc to rozumowanie na problematykę poruszaną w trailerze, można wywnioskować, że wszelkie modyfikacje ludzkiego ciała powinny zachodzić jeszcze przed narodzinami dziecka. Po urodzeniu jakiekolwiek zmiany będą działać negatywnie na formę człowieka.



REMOVE BEFORE MAINTENANCE
///PIVOT LOCK SAFETY CAP///

Embrion został wyposażony w pivoty, do których mocuje się protezy. Napis mówi, że przed mocowaniem, należy zdjąć osłonę.



Kod kreskowy

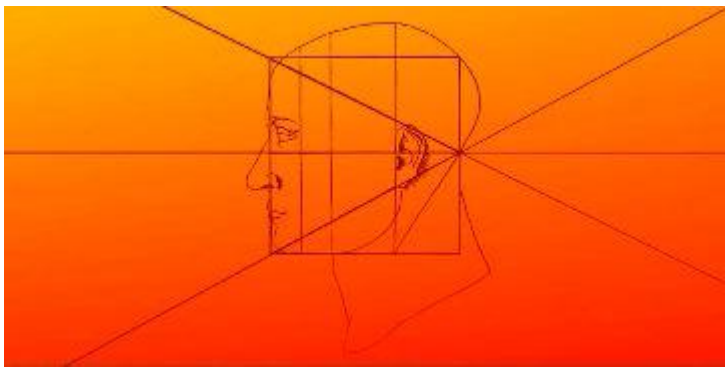
Kod kreskowy stosuje się do szybkiej identyfikacji towaru. Umieszczenie go na embrionie może świadczyć o masowej produkcji ludzkich ciał.

Przez stulecia człowiek usiłował zrozumieć swą prawdziwą naturę...

Jak do tego wszystkiego doszło? Skrawek informacji przynosi sekwencja klatek, która następuje począwszy od 40 sekundy trailera.

Szkice Leonarda da Vinci

Leonardo da Vinci żył na przełomie XV i XVI wieku. Jedną z licznych jego zainteresowa? była anatomia. Zgłębiał znajomość ludzkiej czaszki i twarzy. Zajmował się również systemem ścięgien i mięśni. Uważa się, że Leonardo jest twórcą pierwszych rysunków anatomicznych wykonanych z naukową ścisłością i służących celom naukowym. W ciągu swego życia przeprowadził własnoręcznie badania około 30 zwłok.



Profil głowy z podziałem na części charakterystyczne. Daje on cały szereg stosunków bardzo bliskich złotego podziału.

W latach 1496 - 1498 włoski matematyk Luca Paccioli di Burgo opracował traktat "De Divina Proportione" ("Boska proporcja") o złotym podziale. Ilustracje wykonał Leonardo da Vinci.

Złoty podział definiuje się jako podział odcinka na takie dwie nierówne części, że stosunek większej części do mniejszej wynosi tyle samo, ile stosunek całego odcinka do większej części.

Rysunek z "De humani corporis fabrica, libri septem".

W 1543 Andreas Vesalius wydał "De humani corporis fabrica, libri septem", dzieło które wyznaczyło początek epoki "prawdziwej" medycyny. Położyło ono podwaliny pod nowoczesną anatomię. W siedmiu księgach zostały opisane: układ kostny, układ mięśni, układ krążenia, układ nerwowy, narządy jamy brzusznej, serce i płuca, mózg. Dużo miejsca poświęcone jest również samej sekcji i jej przeprowadzaniu.

Fragment szkicu Leonarda da Vinci "The anatomy of the throat and leg".

Obraz Rembrandta "Lekcja anatomii doktora Tulpa"

W XVII wieku, gdy w Niderlandach staje się modne publiczne wykonywanie sekcji zwłok, 26-letni Rembrandt van Rijn namalował portret grupowy członków gildii chirurgów Amsterdamu,

uczestniczących w pokazie anatomicznym prowadzonym przez doktora Claesa Pieterszoona Tulpa, lekarza, chirurga i profesora anatomii.

Biomodyfikowany płód.

Szkic Leonarda da Vinci "Detail of Anatomical Studies of the Muscles of the Neck, Shoulder, Chest and Arm" z października 1509 roku.

Wzór i przybliżona wartość złotej liczby.

Grecka litera fi symbolizuje złotą liczbę, charakteryzującą złoty podział odcinka. Na obrazku jest również równanie na obliczenie wartości złotej liczby oraz jej przybliżona wartość.

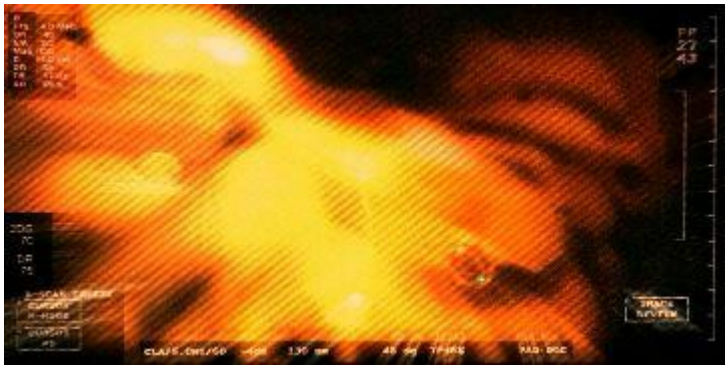
Zdjęcie USG z biomodyfikowanym płodem.

Obraz Herberta Jamesa Drapera "Opłakiwanie Ikara".

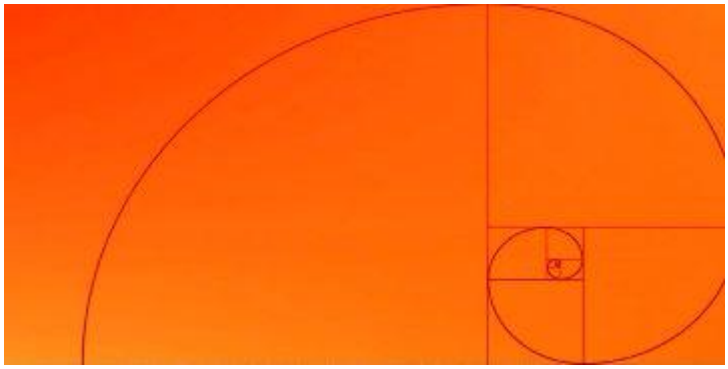
Obraz Herberta Jamesa Drapera pod tytułem "Opłakiwanie Ikara" pierwszy raz został zaprezentowany w 1898 roku. Postać Ikara symbolizuje często pogoń za marzeniem albo dążenie do przezwyciężenia ograniczeń ludzkiej natury; za dążenie to płaci się nieraz wysoką cenę.

Zdjęcie rentgenowskie klatki piersiowej.

Promieniowanie X zostało odkryte w 1895 roku przez Wilhelma Conrada Röntgena.



Zdjęcie USG z biomodyfikowanym płodem.



Złota spirala prostokątna.

Złota spirala prostokątna to konstrukcja wynikająca z utworzenia ćwierćluków na kwadratach odcinanych kolejno w odpowiedni sposób ze złotego prostokąta.

Kształt złotej spirali jest bogato reprezentowany we florze i faunie, np. rozkład pestek na tarczy słonecznika, kształt muszli i w wiele innych tworów natury.

Złota spirala jest również symbolem axteizmu, międzynarodowego ruchu Wolnej Myśli. Jest To ruch ideologiczny, przeciwstawiający wierze i obskuranckim dogmatom Kościoła katolickiego - humanistyczny rozum, naukę i technologię.

Złotą spiralę można również powiązać ze spiralą DNA, której budowa została ustalona w 1953.

Zdjęcie rentgenowskie ludzkiej czaszki.

Co czyni nas tym, czym jesteśmy?

Dziewczyna mająca mechaniczną rękę.

Mechanoulepszenia zostały rozpowszechnione w latach dwudziestych XXI wieku.

Protezy złożone w pudełku.

Pomimo korzyści płynących ze stosowania mechanoulepszeń, stuprocentowi ludzie traktowali technologicznie wzmocnionych jak gorszych od siebie.

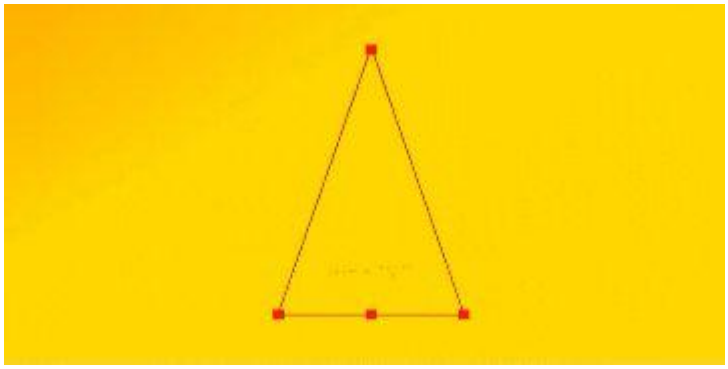
Urna z napisem "Referendum biopolityczne 2027".

W 2027 roku odbyło się referendum, dotyczące klonowania ludzi, a co za tym idzie rozwoju nanotechnologicznych ulepszeń. Znak "X" na karcie do głosowania może świadczyć o sprzeciwie społeczeństwa. Naukowcy zignorowali wyniki i przystąpili do prac. W efekcie, nanoulepszeni ludzie byli dyskryminowani w codziennym życiu oraz dochodziło do otwartych manifestacji.

Uwaga: urna z rokiem 2027 występuje w trailerze opublikowanym 26 listopada 2007. Dzień później ruszyła strona www.deusex3.com zawierająca trailer w wysokiej jakości, który napisu "2027 nie posiadał.

Tablica z napisem "Ulepszeni ludzie wchodzą tylnym wejściem"..

Tablica z napisem "Nie wpuszczamy ulepszonych ludzi".


Złoty trójkąt ze złotą funkcją w środku.

Złoty trójkąt to trójkąt równoramienny, w którym stosunek ramienia do podstawy jest równy złotej liczbie..

Kąt między ramionami w złotym trójkącie ma 36 stopni. Liczbę tą można wolno powiązać z rokiem 2036, kiedy to Paul Denton rozpoczyna studia na uniwersytecie.

Zamieszki na ulicy.

Policjanci służby prewencyjnej.

Protestujący przed budynkiem.

Jeden z protestujących trzyma transparent z napisem "No augs".

Wkrótce jedna odpowiedź przysłoni pozostałe.

Rzymskie cyfry III, IV, V, VI.

Rzymskie cyfry III, IV, V, VI mogą symbolizować wartościowość pierwiastków: ameryk, neptun i pluton. Tylko te trzy pierwiastki posiadają jednocześnie takie wartościowości. Co ważne pierwiastki te są syntetyczne.

H+ - symbol Transhumanizmu.

Transhumanizm jest to międzynarodowy ruch kulturowy i intelektualny promujący użycie nowych nauk i technologii w celu polepszenia ludzkich cech fizycznych i umysłowych i wyeliminowaniu niepotrzebnych i niepożądanych aspektów ludzkiego życia takich jak choroby czy starzenie się organizmu. Ostatecznie ludzkość ma wykroczyć poza człowieczeństwo, dążąc do stanu - jak go nazywają transhumaniści - postludzkiego (posthuman).

To, czym jesteśmy, jest tylko etapem w dojściu do tego, czym możemy się stać....

Kolejne obrazki przedstawiają rozwój badań oraz proces ulepszania ludzkiego ciała - począwszy od pierwszych rysunków Leonarda da Vinci, poprzez zdjęcia rentgenowskie, a na mechanicznych i biotechnologicznych ulepszeniach kończąc.

Co parę klatek przewijają się ilustracje związane ze złotą liczbą. Trzeba pamiętać, że złota liczba jest wyjątkowa. Pojawia się w różnych aspektach życia ludzkiego i nie tylko: w sztuce (Platon, Witruwiusz, budowniczowie: Pacioli, Leonardo), matematyce (Platon, Nikomach z Gerozy, Pacioli, Kepler, Kartezjusz, Russell, Einstein), biologii (łuski ananasa i szyszek sosnowych, segmentacja owadów, symetria ciała człowieka) oraz w innych dziedzinach.

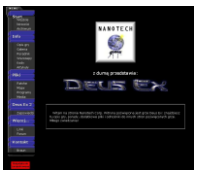
A teraz najważniejsze. Złota liczba związana jest z Wielką Piramidą. Jeżeli weźmiemy przekrój Wielkiej Piramidy, to otrzymamy trójkąt prostokątny, nazywany Trójkątem Egipskim. Stosunek przeciwprostokątnej (wysokości ściany bocznej) do podstawy (połowa wymiaru podstawy) wynosi 1,61804. Idąc dalej po sznurku okaże się, że piramida znajduje się na symbolu zakonu Iluminatów. Należy wnioskować, że w każdym z przedstawionych wydarzeń brali udział Iluminaci.

Trailer nie określa czasu w jakim może się toczyć akcja gry. Może to być zarówno prequel, sequel jak i historia równoległa/alternatywna w stosunku do poprzednich odsłon Deus Ex. W niedalekiej przyszłości zapewne wszystkie wątpliwości zostaną rozwiane.

Historia PSDX w obrazkach

jubileuszowy artykuł z okazji siódmych urodzin strony

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 9.02.2008

	2001 01 11 - Braun tworzy pierwszą wersję strony poświęconej grze Deus Ex. Nazywa się "Deus Ex HQ", jednak nie zastaje upubliczniona.
	2001 02 09 - W internecie startuje "Nanotech Corp. - DEUS EX" pod adresem http://nanotech.prv.pl.
	2001 03 09 - Po miesiącu istnienia serwisu odnotowano blisko 50 unikalnych odwiedzin.
	2001 03 21 - Braun uruchamił forum dyskusyjne, dostępne pod adresem http://users.nethit.pl/forum/forum/nanotech/.
	2001 04 09 - Witryna zostaje przeniesiona na nowy serwer, otrzymując przy okazji nowy adres www.nanotech.nano.pl.
	**2001 04 14** - Zmieniono wygląd menu strony.
	2001 05 14 - Odnotowano 1000 unikalnych odwiedzin od początku istnienia strony.
	2001 06 28 - Strona dostaje zupełnie nowy layout wykonany przez Yogiego.

	2001 09 19 - Nieznaczna modyfikacja designu strony.
	2001 11 22 - Strona migruje na nowy serwer Federacji portalu Gry-Online otrzymując nowy adres deusex.gry-online.pl. Zmienia się również nazwa storny na "DEUS EX: polska strona gry"
	2002 02 15 - Strona poraz kolejny radykalnie zmienia wygląd.
	2002 05 12 - Witryna zaczyna współpracę z polskim wydawcą Deus Ex - IM Group. Serwis uzyskuje nazwę "Oficjalna polska strona gry DEUS EX". Współpraca nie trwa długo - parę tygodni później IM Group przekształca się w Cenegę.
	2002 08 30 - Startuje nowe forum po problemach z poprzednim; adres forum to http://deusex.gry-online.pl/forum.html
	2004 02 20 - Forum zostaje przeniesione z YaBB 1 Gold na phpBB.
	2004 06 27 - PSDX dostępna jest z nowej domeny www.deusex.pl. Współpraca z GOL zostaje zerwana.
	2004 10 05 - Braun, twórca strony rezygnuje z administrowania, powierzając losy strony swoim ówczesnym współpracownikom.

	2005 01 01 - Strona ma nowy layout oraz nową nazwę "Polska Strona Deus Ex".
	2005 06 21 - Odnotowano 100 000 unikalnych odwiedzin strony.

Deus Ex - Immersyjny Thriller Szpiegowski

ciekawostka - opis Deus Ex'a skierowany do beta-testerów w tłumaczeniu Nathana2000

Oryginał pochodzi z: nuwen.net
Autor: Chad Warren
Tłumaczenie: Nathan2000
Publikacja: Nathan2000
Data publikacji: 4.05.2008

Dotychczasowa fabuła

Gdyby poprosić Warrena Spectora (twórcę gry) o jednozdaniowe podsumowanie Deus Ex, natychmiast odpowiedziałby: "Immersyjna Symulacja™". Kilka minut później dodałby: "Thriller szpiegowski nastawiony na gracza". Inni członkowie studia przekrzykiwaliby się żargonowymi określeniami jak "RPG", "Gra akcji", "rozbudowany FPS". Wszystkie te opisy, razem z wieloma innymi, są właściwe, nawet jeśli nie wyczerpujące.

Miłośnik fabuły w grach komputerowych przeczyta coś w tym stylu:

"Zaraza zstąpiła na Ziemię, a terroryści przerwali dopływ jedynego lekarstwa. Jesteś technologicznie ulepszonym superżołnierzem-antyterrorystą z zadaniem wyśledzenia i powstrzymania przestępców. Ale im bliżej odpowiedzi, coraz bardziej zdajesz sobie sprawę, że nic tu nie jest tym, na co wygląda. Czym tak naprawdę jest zaraza? Kto jest twoim prawdziwym wrogiem? Czy uda ci się znaleźć kogoś, komu możesz zaufać?"

O czym w końcu jest ta gra? O zmienianiu świata. Świata w grze i samego świata gier. Mogło to zabrzmieć nieskromnie, ale proszę przeczytać uważnie. Wszystko wyjaśnimy.

Zaczynamy w chaotycznej, nieokreślonej bliskiej przyszłości. Poglądy oszołomów, wierzących w spisek związany z Nowym Porządkiem Świata i kontrolę nad ludzkością, okazują się prawdą (choć nikt w to nie wierzy oprócz ciebie). Choroba zwana Szarą Śmiercią zabija miliony. Przemoc i terroryzm są tak silne, że większość miast w USA została postawiona w stan wojenny. Żołnierze ONZ działają na amerykańskiej ziemi i, kiedy trzeba, strzelają do amerykańskich obywateli. Realia są ponure i niebezpieczne, a ty jesteś jedynym człowiekiem na świecie z wiedzą i mocą zdolną sprowadzić świat na właściwe tory. O ile tylko odkryjesz co jest "właściwe"...

Tożsamość - Kim jesteś?

Pierwszą rzeczą, o jaką zostanie poproszony Gracz, jest stworzenie swojej postaci. Najpierw musi nadać jej imię. Wszyscy w rozmowie będą się zwracać do bohatera po kryptonimie "JC Denton". Tylko niektórzy znają prawdziwe imię postaci. Znajdziemy je także w emailach, notatkach i innych wiadomościach, ujawniając możliwości i wiedzę nadawcy.

Następnym wyborem, przed jakim postawiono gracza, jest wygląd zewnętrzny JC. Na dzień dzisiejszy wszystkie możliwości dotyczą postaci męskich. Dostępna technologia mowy i problemy w stylu "on/ona, jej/jego, brat/siostra" stawiają wybór płci poza naszym zasięgiem. Jednak cały czas powstają rozwiązania przybliżające tę opcję.

Gracz w tym momencie dostaje możliwość zwiększania umiejętności JC. Ma on na razie dość punktów do rozdysponowania, by wyszkolić się tylko w jednej umiejętności, więc musi już teraz podjąć decyzję (niekiedy bardzo trudną) co do kierunku, w jakim będzie rozwijał postać. Jakim graczem chce być? Zręcznym, z pistoletem, granatami i pałką policyjną; świetnym włamywaczem i pływakiem, a może śmiertelnie groźnym snajperem, zaniedbującym inne umiejętności? Gracz może także zostawić sobie wybór na później, kiedy podejmie decyzję, w jaki sposób woli grać. Zachęcamy graczy, by ulepszali swój cyfrowy awatar, a później grali pod nabyte umiejętności.

Lista dostępnych umiejętności jest ograniczona, dobrze opisana i rozsądnie stopniowana. Istnieją oczywiste różnice pomiędzy, powiedzmy, opanowaniem strzelania z pistoletów i broni długiej, ale nie między pistoletem automatycznym i rewolwerem, lub pistoletem z lunetą i bronią z tłumikiem. Bohater na początku jest niedoświadczony i może awansować na trzy możliwe poziomy (adept, fachowiec, mistrz), z których każdy daje wyraźne korzyści nad poprzednim. Nikt nie zostanie pozbawiony możliwości wykonania misji, bo miał "69-poziomową naprawę silników 4-suwowych" zamiast wymaganej "71-poziomowej naprawy silników 2-suwowych".

Pod koniec pierwszej misji, gracz dostaje możliwość wybrania jakiego rodzaju fizyczne moce chce przekazać swojej postaci. JC Denton jest jednym z dwóch nanotechnologicznie ulepszonych ludzi na świecie. Ciała "nanoulepszonych" agentów są zamieszkiwane przez milionowe kolonie nanoskopijnych organicznych maszyn, które można programować w celu zwiększenia osiągów ciała w wybranej dziedzinie. Na początku rozgrywki JC może używać trzech ulepszeń. Pierwszym jest wbudowana latarka, widzialna dla innych postaci i niezużywająca zbyt wiele energii. Drugim jest urządzenie identyfikujące ludzi i przedmioty, wrogie wobec JC. Trzecim jest Infołącze. Infołącze to przekaźnik i bank danych wbudowany w głowę JC. Jest odpowiedzialny za łączność z kwaterą UNATCO i za HUD, pozwalający graczowi na monitorowanie swoich zasobów.

W nagrodę za wykonywanie zadań i odkrywanie otoczenia JC otrzymuje dodatkowe punkty doświadczenia i możliwości dodania i rozwinięcia fizycznych ulepszeń. JC przekona się, że z pomocą ulepszeń może poprawić swoją siłę, prędkość, umiejętność skradania, wzrok, zwinność, szybkość reakcji i zdolności przystosowawcze.

Aby rozwinąć pomysł różnicowania postaci, wprowadzono pewne ograniczenia w ilości i formie dostępnych umiejętności i ulepszeń. Nigdzie w grze nie można uzyskać dosyć punktów doświadczenia, by podnieść wszystkie umiejętności na mistrzowski, ani nawet zaawansowany poziom. Oprócz tego, gdy umiejętność jest wybrana a gra się rozpoczęła, zmiana jest na stałe. Jeśli gracz wydał wszystkie swoje punkty na używanie materiałów wybuchowych i nagle zabraknie mu granatów, nie może pozbyć się tej umiejętności. Nanoulepszenia są ograniczone co do swej liczby i kompatybilności ze sobą. Gracz może podnieść siłę uderzenia swoich rąk albo całkowity udźwig, ale nie obydwa naraz. Każde kolejne poprawki będą dotyczyć tego ulepszenia, które jest już zainstalowane.

Gracz musi dokonać wyboru jaką postacią chce grać i czynić użytek ze zdolności, które wybrał. Nie ma "dobrych" i "złych" umiejętności. Nie ma też przeszkód, które można pokonać tylko na jeden sposób (lub nawet tylko na dwa). Gracz, który podnosi umiejętności w wąskim, specjalistycznym zakresie powinien stawiać czoła takiemu samemu wyzwaniu, co ktoś wszechstronnie się rozwijający.

Rzeczywistość - Gdzie się znajdujesz?

JC Denton rozpoczyna grę jako najnowszy nabytek Kwatery Głównej UNATCO na Liberty Island w Nowym Jorku. Po krótkiej misji zapoznawczej dołącza do walki między UNATCO i organizacją terrorystyczną NSF. Jego pierwszym kontaktem jest własny brat Paul (oprócz JC jedyny nanoulepszony na świecie). JC będzie musiał zmierzyć się z niejasnymi intencjami brata, uzbrojonymi po zęby fanatycznymi terrorystami, uprzedzeniami mechanicznie ulepszonych agentów (którym wygląd nie pozwala żyć w normalnym społeczeństwie), ogólnikowymi rozkazami i pogłębiającemu się uczuciu, że nic nie jest takie na jakie wygląda; i to wszystko jedynie po to, żeby być wpuszczonym do nowego biura.

Mieszkańcy Deus Ex mają swoje własne motywy, indywidualne cele, osobiste lęki i pragnienia. Ranny przeciwnik może spróbować szczęścia w bezpośrednim starciu lub uciec, by włączyć alarm. Gdy ścierają się dwie armie, każdy wojownik ma własne cele i wszelkimi środkami próbuje je osiągnąć. Ta sama walka na tym samym polu nigdy nie przytrafi się dwukrotnie, nieważne który raz już grasz. NPC, działając we własnym interesie, podejmują działania, których nikt nie może zaplanować ani przewidzieć.

Wszystko w świecie gry może być dla JC użyteczne. Książki można przeczytać (nie są to tylko ściany powleczone teksturą biblioteczki); na krzesłach można usiąść, ze skrzyń można zbudować piramidę, otworzyć lub rzucić jako improwizowaną broń. JC może włamać się do bankomatu, by przekupić informatora; skorzystać z automatu z napojami, by się posilić; ustawić torby ze śmieciami w zaułku jako tymczasową kryjówkę lub rzucić butelką w celu odwrócenia uwagi strażnika (albo po prostu wyciągnąć strzelbę).

W thrillerze szpiegowskim broń jest wszechobecna a JC ma spory wybór w tym zakresie. Tak jak wszędzie, czekają go niełatwe decyzje. Przyjmijmy, że JC znajduje miotacz ognia, wyrzutnię rakiet LAW i kilka apteczek. Jeśli już przez jakiś czas zbierał zasoby, będzie miał miejsce na co najwyżej jeden lub dwa z tych przedmiotów. A położenie ręki na dużych zapasach amunicji nie musi wcale uczynić gry łatwiejszej. Dla przykładu Hong Kong jest naszpikowany urządzeniami wykrywającymi dźwięk i wystrzał pistoletu niemal natychmiast ściągnie na miejsce policję. Odwrotnie, JC może napotkać na swej drodze 16-tonowego robota wojskowego i szturchanie go przez 3 czy 4 godziny nożem nie będzie zbyt skuteczną taktyką.

Pozostałe dostępne skarby są niemniej cenne od broni. Niektóre z nich, np. wytrychy, multinarzędzia, apteczki i ogniwa bioelektryczne są zużywalną "amunicją" dla związanych z nimi umiejętności i ulepszeń. Inne zasoby to m.in. mechaniczne modyfikacje do broni, lornetka, jedzenie i, oczywiście, pieniądze. Zwiększenie danej umiejętności, na przykład używanie wytrychów, usprawni gospodarkę zasobów do włamywania się. Dodanie do broni lunety lub powiększenie magazynka, może umożliwić zachowanie punktów doświadczenia na inne cele.

Czytelnik powinien w tym momencie zwrócić uwagę na słowa "gospodarka zasobów". Gracz, który zainwestował w umiejętność leczenia dalej może otworzyć drzwi wytrychem, jeśli zagrodzą mu drogę. Zabierze mu to więcej czasu i będzie wymagać więcej wytrychów. Inny gracz po treningu włamywania się, dalej wyleczy się przy pomocy apteczki, ale skuteczność procentowa terapii będzie niższa. Jeśli pogodzi się z zużyciem czasu i zasobów, gracz może osiągnąć każdy cel. Największą efektywność osiągnie przy używaniu umiejętności, w które zainwestował, ale nie jest do nich ściśle ograniczony.

Interfejs - Jak działasz?

Prawdziwy, żywy człowiek tworzący postać JC i sterujący jego poczynaniami ma do swej dyspozycji wiele użytecznych narzędzi. Mamy nadzieję, że wzbogacą one przeżycia związane z grą, zapobiegając przerwom na zrobienie notatek czy zaglądnięcie do instrukcji. Patrząc od strony fabuły, JC wszczepiono urządzenie do zbierania i przechowywania informacji. Jego pierwszorzędnym celem dla przełożonych agenta jest kontakt z nim o każdej porze, w każdym miejscu. Użyteczność Infołącza dla niego samego jest nieskończenie większa.

Pierwszą rzeczą, na jaką pozwala Infołącze jest wyświetlacz przezierny (HUD) widziany w czasie rzeczywistym. Gracz może przy jego pomocy przejrzeć wskaźniki zdrowia JC, kompas i przedmioty umieszczone w ekwipunku, widziane pod postacią ikon. Wskaźnik zdrowia pokazuje obrażenia każdej części ciała. HUD może także ostrzec gracza, że właśnie otrzymuje obrażenia od trującego gazu, promieniowania, ognia lub pocisków. Jeśli JC jest postrzelony, HUD pokazuje kierunek, z którego oddano strzał. Można go także konfigurować. Gracz widzi dokładnie tyle, ile sobie życzy.

Przywołując słowa twórców gry, "W Diablo ekwipunek był dobrze zrobiony. Nie ma sensu mieszać w czymś co działa..." Dla graczy, obsługa ekwipunku będzie prosta i intuicyjna. Odkryją także wiele dodatkowych opcji:
- Nagrane wszystkie rozmowy
- Wszystkie niewykonane zadania, pogrupowane według wagi
- Informacje o obrażeniach z podziałem na części ciała (istnieje możliwość wybiórczego leczenia obrażeń)
- Funkcjonalny edytor tekstu do pisania notatek
- Menu zarządzania umiejętnościami
- Mapy. Żadnych "automapek". Jeśli JC dostanie mapę naszkicowaną na barowej serwetce, widzi właśnie serwetkę.

O rozmowach można powiedzieć trzy rzeczy:
1) Jeśli graczowi daje się wybór, jest on znaczący. Nie ma żadnych odciągających uwagę konwersacji imię-praca-kup-sprzedaj. Jeśli NPC nie ma nic ciekawego do powiedzenia, niech nie zawraca głowy graczowi.
2) Konwersacje są jedynymi momentami, nie widzianymi z perspektywy pierwszoosobowej. Wybraliśmy najwygodniejsze w tym wypadku ujęcie filmowe.
3) Synchronizacja ust działa w czasie rzeczywistym. Odpowiednie technologie pozwalają na zsynchronizowanie ścieżki dźwiękowej (a nie tekstu) z ruchami warg postaci.

Postać - Kim chcesz być?

Na dzień dzisiejszy mamy:
- Fabułę obracającą się wokół starożytnego spisku dotyczącego światowego rządu
- Szerokie, ale nie rozpraszające możliwości personalizacji postaci
- Przeszkody z wieloma rozwiązaniami
- Postaci niezależne z nie zawsze oczywistymi motywami i celami

Co spaja te wszystkie cechy? Po co utrzymywać równowagę między elastycznością i ograniczeniami? Dlatego, że ostatecznym celem tej gry nie jest złożenie broni do pokonania bossa, ani zdobycia wszystkich dostępnych poziomów doświadczenia, by uzyskać jakieś wirtualne "oświecenie".

Najbardziej istotną cechą tej gry są decyzje podejmowane przez gracza i sposób w jaki wykorzystuje otoczenie do wypełnienia postawionych przed nim zadań.

JC musi być aktywną i odpowiedzialną częścią świata, w którym się znajduje. Jeśli uważa za odpowiednie podjąć walkę, musi zrozumieć, że związane są z tym reperkusje. Jeśli zastrzeli kogoś na ulicy, najprawdopodobniej zainteresuje się nim policja. Jeśli zabija każdego w zasięgu wzroku, nie ma gwarancji, że nie uśmiercił kogoś istotnego dla jego sprawy. Może też zdecydować nie zabijać. Ma możliwość przesłuchiwania, straszenia, chowania się, uciekania, wyłączania, ogłuszania, ranienia, itd., na równi z zabiciem osoby, którą właśnie zauważył.

Jak w takim razie chcesz grać? Chcesz być myśliwym? Zamierzasz najpierw strzelać, potem zadawać pytania? Możesz grać w ten sposób, i odniesiesz sukces, jeśli tylko wykorzystasz zalety i pogodzisz się z wadami tego sposobu postępowania. Chcesz się skradać? Uważasz zabójstwo za niemoralne? A może ekscytuje cię wizja ukrywania się w cieniu i prześlizgnięcia się jak duch przez obronę wroga? Tak też możesz grać, taktyka ta jest skuteczna jak każda inna, jeśli poznasz swoje otoczenie i przystosujesz się do niego.

Czy ta gra zmieni świat? Na pewno nie od razu. Pomimo tego, Deus Ex jest kolejnym logicznym krokiem w kierunku zapoczątkowanym przez gry takie jak Underworld, Underworld 2, System Shock, Thief i System Shock 2. Niepisany cel tego ruchu: wypełnić odwieczne powołanie opowieści: całkowicie pochłonąć słuchacza w jego całkowicie osobistym wyzwaniu; by nie tylko słuchał lub obserwował czyny bohatera, ale samemu stał się bohaterem.

Godzinowy plan wydarzeń w Deus Ex

losy JC Dentona minuta po minucie

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 20.06.2008

Wstęp

Akcja gry Deus Ex zawsze toczy się w nocy. W związku z tym, że jest wiele odniesień do czasu, trudno nie uwierzyć, że wszystko co się dzieje jest przez twórców dokładnie zaplanowane co do minuty. Przy układaniu niniejszego planu wydarzeń okazało się, że niektóre fakty - na pierwszy rzut oka nieistotne - były bardzo pomocne np. w poniedziałek można przeczytać e-mail na komputerze Jaime Reyes o tym, że w przeciągu 24 godzin dostanie kanister augmentacyjny. Następnego dnia gdy JC ucieka z więzienia Jaime dzieli się swoim nowym nabytkiem.

Umiejscowienie wydarzeń w kalendarzu

JC Denton rozpoczyna swą służbę w UNATCO w niedzielę wieczorem 14 kwietnia 2052 roku. Datę tą ustaliłem w oparciu o dziennik dr Moreau znajdujący się w laboratorium MJ12 na Wyspie Wolności. Jednak Chris Todd - pisarz odpowiedzialny za teksty w grze - zrobił błąd wpisując w nim złe nazwy dni tygodnia, odpowiadające dla roku 2054 (wadliwy rok 2054 pojawia się również w gazecie w artykule "Report for the New York City Council, 2053" oraz na plakietkach opisujących inkubatory w strefie 51). Skorygowałem nazwy dni w dzienniku w oparciu o rzeczywisty kalendarz, stąd 14 kwietnia 2052 jest niedziela, a nie wtorek.

Strefy czasowe, wschody i zachody słońca w okresie od 14 do 19 kwietnia 2052 roku.

Miasto	Dzień	Wschód słońca	Zachód słońca
Nowy Jork UTC-5	14	5:18	18:35
	15	5:16	18:36
	16	5:15	18:37
	17	5:13	18:38
	18	5:12	18:39
	19	5:10	18:40
Hong Kong UTC+8	14	6:04	18:43
	15	6:03	18:43
	16	6:02	18:44
	17	6:02	18:44

	18	6:01	18:45
	19	6:00	18:45
Paryż UTC+1	14	6:01	19:42
	15	5:59	19:44
	16	5:57	19:45
	17	5:55	19:47
	18	5:53	19:48
	19	5:51	19:50
Vanderberg UTC-8	14	5:31	18:34
	15	5:30	18:35
	16	5:28	18:36
	17	5:27	18:37
	18	5:26	18:37
	19	5:25	18:38
Strefa 51 UTC-7	Przyjęto te same co dla Vanderberg		

Odległości i czas podróży

JC podróżuje po całym świecie helikopterem Jocka. Z obliczeń wynikło, że może on osiągać prędkość 2500 km/h, która jest osiągalna chociażby dla Mig-29. Poniżej podaję przybliżone odległości i minimalne czasy podróży między poszczególnymi miejscami.

Droga	**Odległość [km]**	**Czas podróży [h:m]**
Nowy Jork - Hong Kong	20 000	8:00
Nowy Jork - Paryż	6 000	2:30
Paryż - Vandenberg	10 000	4:00
Vandenberg - Pasadena	200	0:15
Pasadena - Strefa 51	400	0:20

Ogólne założenia i uwagi

1. Killswitch Paula i JC różnią się od siebie. Killswitch Paula trwa 36 godzin i prowadzi do śmierci przez powolną agonię począwszy od dezaktywacji nanoulepszeń. Killswitch JC nie powoduje żadnych objawów. Po 24 godzinach działania prowadzi do natychmiastowej śmierci.

2. Przy niektórych pozycjach podano informacje zaczerpnięte z gry dotyczące różnych wydarzeń. Mogą one dotyczyć bezpośrednio pozycji pod którą zostały umieszczone jak i rzeczy mających swe miejsce wcześniej. Biorąc pod uwagę fakt, że każde tłumaczenie wypacza w pewnym stopniu myśli autora, są one w języku angielskim aby każdy mógł je samodzielnie zinterpretować. Dla ułatwienia podałem nazwy plików, w których znajdują się przytaczane fragmenty. Pierwsza liczba oznacza numer misji, litera oznacza rodzaj medium (N - newspaper, B - book, Bu - biuletyn, D - datacube, E - e-mail), a druga liczba to liczba porządkowa np. 2N3 to gazeta numer 3 z drugiej misji.

3. Gazety należy traktować tylko jako nośnik informacji. Trudno powiedzieć czy Chris Todd brał pod uwagę cykl wydawniczy, a co za tym idzie ich czas druku i dystrybucji. Umownie przyjąłem, że gazety mogą być wydawane rano (drukowane około godziny 4 rano i natychmiast sprzedawane) i wieczorem (drukowane około 19 po południu). Gazety wieczorne to m.in. te w których mówi się o wydarzeniach z minionego dnia np. gazeta 2N3: Chinese authorities today announced that their state of the art Zhou Enlai Lunar Mining Complex is operational and functioning at one hundred percent capacity.

4. Dla porządku od 1 do 9 misji, dni tygodnia przyporządkowane są wg czasu nowojorskiego, następnie w misjach 10-11 do czasu paryskiego, od misji 12 do 15 wiodącym jest zegar w Vanderbergu.

5. Przed wydarzeniami opisanymi w niniejszym artykule, 12 kwietnia Nicolette DuClare włamuje się do komputerów UNATCO, zdobywając tajne informacje dla Paula Dentona.

Podziękowania dla Nathana2000 bez którego artykuł nie byłby tak doskonały jak jest ;-)

Niedziela 14 kwietnia 2052 r

(Dzień - HK) Chiny uruchamiają księżycową kopalnię. Pierwsza dostawa odbędzie się w przyszłym tygodniu.
(Dzień - NY) Bob Page otwiera nową przystań okrętów podwodnych w Brooklynie.
(16:00 NY / 5:00 HK [Poniedziałek]) W wyniku walk pomiędzy triadami zawala się tunel Canal Road.
(18:35 NY) Po zachodzie słońca NSF atakuje barkę, która właśnie przycumowuje do Wyspy Wolności.

Misja 1
(19:35 NY) Na Wyspę Wolności przybywa JC Denton.
- (żołnierz UNATCO) It was quiet 'til sundown, then all hell broke loose.
- (żołnierz UNATCO) It was clear an hour ago. Then BOOM.
- (Alex Jacobson) It all happened an hour ago..**(22:30 NY) JC Denton dociera to szczytu statuy i rozmawia z Leo Goldem.**

Misja 2
(23:00 NY) JC melduje się u Josepha Manderley'a, po czym wyrusza do Manhattanu.

- (biuletyn w bazie UNATCO; 2Bu2) In a ceremony held earlier today, the venerable Brooklyn Naval Yards christened a new, state-of-the-art sub pen.
- (wieczorna gazeta leżąca na ulicach Hell's Kitchen; 2N3) Chinese authorities today announced that their state of the art Zhou Enlai Lunar Mining Complex is operational and functioning at one hundred percent capacity.**(23:30 NY) JC Denton spotyka Jocka w Underworld Tawern.**
- (JC pyta Jocka) What kind of chopper pilot starts work at midnight?

Poniedziałek 15 kwietnia 2052 r

(2:00 NY) JC niszczy generator NSF

Misja 3

(2:30 NY) JC wraca do bazy UNATCO.
- (żołnierz UNATCO) Earlier tonight, in the Statue, I bet you had at least a half-dozen takedowns. At least.
- (e-mail Waltona Simonsa wysłany do Josepha Manderley'a; 3E4) I will be arriving at Liberty later today to survey the situation and assess the viability of the primary subject.**(3:00 NY) JC wyrusza w poszukiwaniu ładunków Ambrozji. Wchodzi do kanałów Kreciarzy. W tym samym czasie oddziały UNATCO szturmują kwaterę główną NSF.**
(10:00 NY) Walton Simons przybywa na Wyspę Wolności. Jest tam aż do powrotu JC.
(19:00 NY) JC wychodzi z tuneli Kreciarzy na lotnisko La Guardia.
- (ranna gazeta w bazie śmigłowcowej; 3N1) With the announcement by the Chinese last week that the Zhou Enlai Lunar Mining Complex was fully operational..(19:30 NY) Oddziały UNATCO zajmują lotnisko La Guardia. Paul Denton zostaje zauważony jak ucieka. Walton Simons natychmiast włącza mu killswith, który ma 36 godzinne działanie.

Misja 4

(20:00 NY) JC wraca do bazy UNATCO.
- (Joseph Manderley) I hope you'll understand why the Coalition has shut down Paul's augmentations and has activated the killswitch.
- (wieczorna gazeta w łazience Josepha Manderley'a; 4N2) A recent raid on UNATCO's Liberty Island headquarters by members of the National Seccessionist Forces (NSF) ended today when UNATCO troops, working in conjunction with local police, assaulted a warehouse in Hell's Kitchen where NSF units were regrouping.
- (e-mail w skrzynce Jaime Reyes; 4E4) Augmentation canister 10B (MJID-9138YU0983) has been shipped via suspension crate to UNATCO HQ for your distribution to nanotechnologically augmented agents under your care and should arrive within 24 hours.**(21:30 NY) JC ma lecieć do Hong Kongu, jednak Jock transportuje go do Hell's Kitchen.**
(23:00 NY) JC zdradza UNATCO wysyłając sygnał ostrzegawczy dla Silhouette. Walton Simons włącza 24 godzinny killswitch dla JC.
- (Walton Simons w infolinku) You won this time, but I've activated your killswitch. You will be dead within 24 hours.

Wtorek 16 kwietnia 2052 r

(0:00 NY) JC dostaje się do niewoli. Jego killswitch zostaje wyłączony. Jock leci do Hong Kongu.
(9:00 NY / 20:00 HK) Statek z wirusem wypływa z Hong Kongu do Nowego Jorku. Będzie płynął 36 godzin.

Misja 5

(Ranek - NY) Do UNATCO przybywa agent Shermann. Paul zostaje przeniesiony na blok operacyjny.
- (datacube od Josepha Manderley'a do agenta Shermanna; 5D3) As requested, the patient has been moved to the Surgery Ward for immediate salvage of his datavault.**(12:45 NY) Do uwięzionego JC przychodzi Anna Navarre. Oboje nie wiedzą, że killswitch jest wyłączony.**
- (JC) You're early. I've got at least twenty hours left.**(13:00 NY) JC ucieka z celi**
(15:00 NY) Paulowi zostało 18 godzin życia.
- (doktor w laboratorium MJ12) I'm afraid your brother has about eighteen hours to live.**(18:34 NY) Shermann pobiera loginy personelu UNATCO.**
- (datacube z hasłami personelu; 5D8) Your request for: LOGINS/PASSWORDS was completed at 18:34:23.**(18:45 NY) JC rozmawia z Jaime Reyes, który daje mu kanister z nanoulepszeniami.**
(20:00 NY) JC spotyka się z Josephem Manderley'em. JC Denton ma ponownie włączony killswitch - zostały mu 23 godziny życia.
- (Walton Simons przez wideotelefon) Even if you escape, your killswitch is counting down. You'll be dead in twenty-three hours."**W ciągu 48 godzin do Nowego Jorku przybędą nowi komandosi MJ12.**
- (e-mail w skrzynce agenta Shermanna; 5E13) ..one of the first teams should arrive at your location within forty-eight hours to be placed directly under your command.**Sytuacja w Hong Kongu pogarsza się.**
- (biuletyn w UNATCO; 5Bu1) In the last twenty-four hours the political situation in Hong Kong has deteriorated rapidly and local authorities seem powerless to contain the chaos.**(21:00 NY) JC odlatuje do Hong Kongu.**
(22:35 NY) Bob Page i Walton Simons odwiedzają port w Brooklynie. Zamykają go.

Środa 17 kwietnia 2052 r

(0:00 NY / 13:00 HK) Bob Page odlatuje do Hong Kongu.
(5:00 NY) Walton Simons odlatuje helikopterem ze stoczni w Brooklynie w nieznanym kierunku.

Misja 6
(6:00 NY / 19:00 HK) JC ląduje w Hong Kongu.
(6:38 NY / 19:38 HK) JC zjeżdża widną na ulice Wan Chai.
- (datacube; 6D4) However, at 1938 there was an explosion and the sound of a helicopter flying from east to west..
- (Jock) Don't lose any time -- your killswitch is 12 hours old."**(7:10 NY / 20:10 HK) JC chodzi po targu w Wan Chai.**
- (datacube; 6D4) At 2010 I began to hear reports of a gwailo, possibly the same one who created problems for the elder brother recently, in the market..
- (Chiński Żandarm Wojskowy na targu) The market will close in two hours.**(HK) Dwa dni temu w wyniku walk pomiędzy triadami doszło do zawalenia tunelu.**
- (ranna gazeta na targu; 6N4) Explosions rocked the Wan Chai district two days ago as fighting between warring Triads resulted in the cave-in and flooding of the Canal Road Tunnel..**(HK) Katastrofa księżycowego nośnika.**
- (gazeta na targu; 6N2) Mass Driver Accident Kills Over 2,000.**(NY) Atak terrorystów na Wyspę Wolności, który miał miejsce w minionym tygodniu został natychmiast rozbity.**
- (gazeta; 6N1) A terrorist strike on Liberty Island was blunted this past week when UNATCO forces moved swiftly to neutralize the threat.**(8:00 NY / 21:00 HK) JC spotyka Tracera Tonga w jego siedzibie. Dezaktywuje mu killswitch.**

- (Tracer Tong) So your killswitch has been activated. (JC Denton) I feel fine, but it's been over 16 hours. <= *nieścisłość - być może JC stracił poczucie czasu.***Dochodzi do rozejmu pomiędzy triadami. Godzina policyjna, która miała się rozpocząć o 22:00 zostaje odwołana.**
- (Chiński Żandarm Wojskowy na targu) The Triads have made peace. The market will stay open all night.**(8:13 NY / 21:13 HK) JC wchodzi do VersaLife. Bob Page rónież jest tam obecny. Paul przybywa do Tracera Tonga 15 minut przed końcem killswitcha.**
- (dziennik ochrony; 6D7) 21:13 -- Unknown individual enters; may possibly match description of "J.C. Denton" referenced in security bulletin 133-B. Will continue observation and detain if confirmed match.**(8:30 NY / 21:30 HK) Bob Page odlatuje do Waszyngtonu.**
(9:30 NY / 22:30 HK) JC wraca do Tracera Tonga i udaje się do laboratoriów MJ12.
(11:00 NY / 0:00 HK [czwartek]) JC niszczy Uniwersalnego Konstruktora i wraca do Tracera Toga. Odlatuje do Nowego Jorku.
(15:00 NY / 4:00 HK [czwartek]) MJ12 wysadza Versa Life dla zatuszowania śladów.
(17:00 Waszyngton) Bob Page na konferencji prasowej prezentuje Akwinatę.
(18:27 NY) Statek z wirusem przypływa do Nowego Jorku, 3 godziny przed czasem.

Misja 8
(NY) Ogłoszenie stanu wojennego na Manhattanie.
- (biuletyn w barze; 8Bu1) Effective immediately, all citizens of New York City are hereby informed that, at the request of Governor Walpole, President Mead has declared MARTIAL LAW to be in effect for Manhattan and surrounding boroughs.**(19:00 NY) JC ląduje w Nowym Jorku w Hell's Kitchen.**
- (Vinne w Underworld Tawern) Most of us were moved out of the main submarine hanger last night... FEMA's set up a perimeter.
- (gazeta wieczorna w Underworld Tawern; 8N2) As authorities continue to search the shattered structure through the early morning hours

Misja 9
(19:30 NY) JC udaje się do stoczni w Brooklynie.
- (strażnik przy bramie) They just turned in.
- (strażnik przy bramie) Bob Page was here yesterday. A couple of black helicopters landed this morning.
- (strażnik przy bramie) I hear they're planning something big for tomorrow morning -- an airlift of some kind.
- (książka wpisów przy bramie; 9B1) 22:35 Bob Page/Page Industries; 22:35 Walton Simons/FEMA**(20:00 NY) JC dostaje się na tankowiec i podkłada ładunki.**
- (Walton Simons z wideotelefonu) Captain Zhao. The helicopters will be there shortly. They are to be loaded for spraying of the virus. No delays. I want the helicopters operating before sunrise.
- (e-mail Kang Zhao do Waltona Simonsa; 9E4) We arrived at 18:27 today, three hours ahead of schedule.
- (e-mail Petera Yin do Waltona Simonsa; 9E7) The VersaLife situation has been corrected. All evidence of MJ12 involvement was removed prior to the building being demolished, effectively removing all secondary and tertiary evidence along with key compromised personnel.
- (gazeta wieczorna; 9N2) At a lavish press conference today attended by mainstream and technical media alike, Bob Page unveiled Page Industries (NASDAQ:PAGI) newest technological achievement, "Aquinas."**(20:30 NY) JC udaje się na cmentarz i rozmawia ze Stantonem Dowdem.**
(21:00 NY / 3:00 P [czwartek]) JC odlatuje do Paryża

Czwartek 18 kwietnia 2052 r

Misja 10
(5:30 P / 23:30 NY [środa]) JC ląduje w Paryżu i wchodzi do Katakumb.
(8:30 P / 14:30 NY) Ogłoszenie stanu wojennego w całych Stanach Zjednoczonych.
(22:00 P) JC wychodzi z Katakumb i kontaktuje się z Nicolette DuClare.
- (gazeta na ulicy; 10N1) The government announced today that the famous Paris Catacombs would be closed to the public until further notice, citing increased criminal activity and possible terrorist connections to the area.
- (gazeta na ulicy; 10N4) ..were heading home from a late night on the town when they were gunned down in the street by a military bot that mistakenly identified them as terrorists.

Piątek 19 kwietnia 2052 r

(1:00 P) JC w domu Nicolette DuClare szuka sposobu aby skontaktować się z Morganem Everettem

Misja 11
(2:00 P) JC udaje się do paryskiej katedry.
- (gazeta wieczorna; 11N1) In a momentous speech held at 2:30PM EST today, President Mead announced the declaration of martial law throughout the United States**(4:00 P) JC spotyka się z Morganem Everettem w jego domu.**
(5:00 P / 20:00 V [czwartek]) JC odlatuje do Vanderberg aby spotkać się z Garym Savage.
(7:00 P / 22:00 V [czwartek]) Oddziały MJ12 atakują ośrodek w Vanderberg.

Misja 12
(0:00 V / 9:00 P) JC ląduje na dachu ośrodka w X-51 w Vanderbergu.
(4:00 V) JC leci na stację paliw aby uwolnić Tiffany Savage.

Misja 14
(5:00 V) JC ląduje w Pasadenie i wchodzi do podwodnego laboratorium.
- (ranna gazeta w kajucie w laboratorium pod wodą, 14N1) With the declaration of martial law only twenty-four hours ago in the United States, the country is in turmoil and teeters on the edge of social collapse.**(19:45 V) MJ12 przejmuje rakietowy silos.**
- (książka na posterunku staży; 14B3) initial resistance was light and by 19:45 we were able to secure the silo and surrounding facilities with minimal casualties..**(20:00 V) JC wychodzi z podwodnego laboratorium. Udaje się do silosu.**
- (JC Denton) How long until the UC is up? (Gary Savage) Tonight, if the schematics are accurate. But we have another problem.**(21:00 V) JC wchodzi do silosu.**
(22:30 V / 23:30 A) Rakieta uderza w Strefę 51.

Misja 15
(23:00 V / 0:00 A [sobota]) JC ląduje w Strefie 51.

Deus Ex: Invisible War od kuchni

kulisy tworzenia Deus Ex: Invisible War w oparciu o materiały prasowe

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.08.2008

Wstęp

W przeciwieństwie do pierwszego Deus Exa, zespół pracujący nad Invisible War był oszczędny w dzieleniu się informacjami dotyczącymi postępu prac nad grą. Na początku tematem wywiadów były głównie zmiany poczynione w stosunku do pierwowzoru oraz nowe możliwości systemów zaimplementowanych do Unreal Warfare. W późniejszym czasie skupiano się na zdradzaniu kolejnych aspektów fabuły. W związku z powyższym niewiele wiadomo czego nie udało się zrealizować.

Koncepcja

Na targach E3 w maju 2000 roku Warren Spector mówił, że od początku miał w planach zrobienie trylogii i sequel z pewnością powstanie, o ile Eidos wyrazi na to zgodę oraz że widziałby Harveya Smitha na stanowisku dyrektora projektu.

Najpierw były plany aby gracz wcielił się ponownie w JC Dentona krótko po wydarzeniach z DX1. Był jednak kłopot jak poradzić sobie z faktem, że JC miał już zainstalowane nanoulepszenia. Na dodatek każdy gracz mógł inaczej rozwinąć swoją postać. Import statystyk z Deus Ex nie wchodził w grę, więc zdecydowano się na zupełnie nowego bohatera. Poza tym od początku pilnowano, aby była zrealizowana możliwość wyboru płci, co w przypadku pozostawienia JC jako grywalnej postaci, nastręczyło by niemałego problemu.

Sequel z zasady miał być większy i lepszy od poprzednika: 4 razy większe mapy, nowe efekty graficzne w tym realistyczna mimika twarzy (synchronizacja wypowiadanych słów z ustami), efekty pogodowe i ich wpływ na celność strzałów, zróżnicowane dialogi i nieliniowa fabuła zależne od czynów gracza. Rozgrywka miała być krótsza, oceniana na 20-30 godzin gry (DX1 potrzebował około 40 godzin). Od początku zakładano unifikację, czy też raczej uproszczenie rozwoju postaci.

Preprodukcja

Etap preprodukcji prawdopodobnie rozpoczął się w sierpniu 2000 roku gdy ogłoszono prace nad DX2. Trwał on do marca 2001. Była utworzona specjalna strona dla teamu. Każdy mógł na niej umieścić swoje pomysły dotyczące mechaniki gry oraz rozgrywki. W maju nadal dopracowywano fabułę o czym świadczyły niejasne informacje co do tożsamości postaci gracza.

Miejsca

W DX2 planowano mniej map niż w jego poprzedniku, bo około 50 (w DX1 było ich 75). Najpierw mówiono, że mają być większe niż w pierwszym Deus Ex, w późniejszym czasie diametralnie zmieniono koncepcję i mapy miały być mniejsze ale bardziej szczegółowe. Miało być więcej misji dziejących się pod wodą. Przewidywane były takie miejsca jak:
- Hong Kong
- Londyn

- Seattle
- Trewir
- Kair
- Nowy Jork

Istnienie Wyspy Wolności w Invisible War było trzymane w ścisłej tajemnicy. Była jedyną lokacją, o której nie wspominano przez cały okres produkcji gry.

Umiejętności i ulepszenia

Już pod koniec 2000 roku Harvey Smith nieśmiało wspominał o planach uproszczenia rozwoju postaci. Połączenie umiejętności i nanoulepszeń miało uczynić wybór każdego z dostępnych biomodów bardziej odczuwalny dla gracza.

Przewidywano sześć kategorii biomodów: szkielet, oko, czaszka, tułów, ręce, nogi. Wśród modyfikacji które nie znalazły się w ostatecznej wersji gry są:
- Reconstructive Glands
- Prismatic Resonator - Czarnorynkowy biomod umożliwiający przechodzenie przez lasery. Jego minusem miało być to, że gracz dostawałby dwukrotnie większe obrażenia od broni energetycznej.
- Skullgun - Oczy gracza miały miotać laserowymi wiązkami.

Uzbrojenie

Jeszcze parę miesięcy przed premierą gry były dwa rodzaje amunicji: balistyczna i plazmowa, z czego jednak zrezygnowano.

W zależności od tego jakiej amunicji broń używała, były różne mody do wyboru. Dla broni na amunicję balistyczną były to:
- EMP converter - konverer emp
- Fragmentary round - pocisk odłamkowy
- Increased range - zwiększenie zasięgu
- Silencer - tłumik
- Weaponmod barrel - zwiększenie obrażeń

Dla broni na amunicję plazmową przeznaczone były:
- Ammo scavenger - oszczędność amunicji
- Glass destabilizer - destabilizator szkła
- Refire rate - szybkostrzelność
- Tracking computer - możliwe że był to odpowiednik broni znanej ze Snowblid, umożliwiającej zdalny dostęp do terminali bezpieczeństwa
- Weaponmod body - zwiększenie obrażeń

W Invisible War nie znalazły się takie bronie jak:
- Ion laser rifle - jak nazwa wskazuje, miał to być karabin laserowy. Wiązka laserowa miała odbijać się od lustrzanych powierzchni.
- Throwing knife - znane z DX1 noże do rzucania
- Smoke grenade - granat dymny, który ostatecznie znalazł się w grze jako alternatywny strzał dla strzelby.

- Prox mine botdom - mina umożliwiające przejęcie kontroli nad robotem (odpowiednik biomoda)
- Prox mine gas - mina gazowa

Czujnik widoczności

Oprócz dwóch rodzajów amunicji, tuż przed premierą został usunięty czujnik widoczności postaci gracza przez wrogów (ang. alternatess level intensity meter), znany m.in.z gry Thief oraz Splinter Cell. Trudno powiedzieć dlaczego został usunięty. Być może sztuczna inteligencja przeciwników nie była do niego przygotowana, bądź też nie chciano robić konkurencji dla Thiefa, który miał wyjść parę miesięcy później. Faktem jest natomiast to, że czujnik naświetlenia miał być istotnym elementem umożliwiającym przejście gry po cichu.

Wczesny skrypt

3 czerwca 2001 w internecie pojawily się pierwsze opisy fabuły. Gracz miał znowu wcielić się w JC Dentona. Akcja miała rozpocząć się krótko przed lub zaraz po zakończeniu Deus Ex [źródło]. Następnego dnia poinformowano, że okres preprodukcji dobiegł końca więc należalo by uznać że kwestia fabularna jest zamknięta. Przyszłość okazała się zupelnie inna.

W lipcowym numerze magazynu PC Gamer opis fabuły był zupełnie odmienny od tego co ostatecznie dostaliśmy, a wyglądał on następująco: "Piętnaście lat minęło od wydarzeń z Deus Ex. JC Denton zaginął i UNATCO wyhodowało czterech nowych genetycznie ulepszonych agentów aby go znaleźli. W rzeczywistości byli oni nim samym - klonami stworzonymi z jego DNA, co dawało im możliwość nanoulepszenia. Przynajmniej jednym z agentów jest kobieta wyglądem przypominająca Trynity z filmu Matrix."

W plikach Invisible War można znaleźć inny scenariusz, którego data ostatniej modyfikacji jest ustalona na jesień 2002, a więc w dwa lata po rozpoczęciu prac nad grą i rok przed jej wydaniem. Fabuła w nim opisana jest już ugruntowana i nie różni się znacząco od końcowej wersji. Możemy za to przekonać się z czego zrezygnowano, prawdopodobnie w obliczu braku czasu. Usunięto kilka map: Kosmiczną Iglicę i Muzeum Nanotechnologii w Seattle, siedzibę Horde RCP w Kairze, kompleks Panzerworks w Trewirze i laboratorium MJ12 pod dawną siedzibą UNATCO w Nowym Jorku. Wydarzenia w nich zaplanowane mniej lub bardziej szczęśliwie przeniesiono do innych lokacji. Szczegóły dotyczące tych oraz innych drobnych zmian w skrypcie przedstawiam poniżej.

SEATTLE
TARS

Naukowiec, którego ratujemy w biolabolatorium Tars, na wzór Paula z DX1 dawał trzy bronie do wyboru (strzelbę, kuszę energetyczną i minę wybuchową), które mały posłużyć do walki z napastnikami.

Gracz mógł opuścić Tars bez instalacji jakiegokolwiek biomoda. Co ważne, były do wyboru konkretne biomody (piezoelectric speed boost, walk-silent biomod, cloak, tricked-out eyes, spy drone), a więc kanistry miały określoną zawartość tak jak w DX1.

Więzienie na terminalu WTO

Zrezygnowano z więzienia na terminalu WTO. Sid Black miał być w nim więziony, ponieważ został przyłapany na szmuglowaniu bioogniw dla Templariuszy. Sophia Sak, która zleciła robotę zabrała mu samolot. Jeśli gracz chciał skorzystać z usług Sida, najpierw musiał go wydostać z celi, a następnie odzyskać Hariera od Sophii.

Na terminalu WTO mogliśmy spotkać Poszukiwacza Ładu proszącego o przysługę. Alex miał odłączyć zasilanie aby ten mógł uwolnić innego członka organizacji, który zdobył tajne dokumenty świadczące o tym, że ApostleCorp dąży do stworzenia uniwersalnych nanoulepszeń.

Kosmiczna Iglica

Spotkanie Lamara z Templariuszami miało mieć miejsce w Kosmicznej Iglicy, w grze znanej również jako Galeria. Wcześniej w ogóle nie planowano takiej postaci jak Lamar. Zamiast niego w Iglicy Templariusze mieli przetrzymywać dwóch Poszukiwaczy Ładu. Donna Morgan chciała odbić zakładników myśląc, że są zwykłymi cywilami (określając ich jako "shoppers"; nie wykluczone, że byli tam jacyś inni zakładnicy oprócz Poszukiwaczy). Lin May Chen dawała zadanie uwolnienia ich. Twierdziła, że uczestniczyli w ataku na Tars i znaleźli informacje świadczące o powiązaniu ApostleCorp z Mako. Po tej misji gracz miał się udać do Mako.

W Iglicy gracz miał być również świadkiem sytuacji jak dwóch bandziorów chciało dołączyć do Templariuszy. Argumentowali, że są czyści to znaczy, że nie mają biomodów ani nic podobnego. Templariusz nie chciał jednak ich przyjąć gdyż uważał, że są czyści z powodu biedy a nie przekonań. Templariusze jednak rekrutują niektórych bandziorów np. Red i jego koledzy, których spotykamy w grze są wynajęci przez Templariuszy. Tajemniczy pan P o którym mówią to "pan Paladyn".

Muzeum nanotechnologii

W grze było planowane muzeum nanotechnologii (Nanotech Museum) utworzone przez ministra kultury. Aby zdobyć kod dostępu do zaplecza muzeum, najpierw trzeba było przeszukać mieszkanie ministra. W muzeum można było poznać różne fakty z okresu krótko przed i po Upadku oraz obejrzeć eksponaty takie jak stare roboty medyczne i naprawcze. Na miejscu było obecnych wielu zwiedzających. Jedna dziwczyna miała niewybredną wiedzę o JC:

I heard he once took down an entire battalion of those old military bots, armed with just a multitool and some Monte Bites.

To w muzeum gracz miał znaleźć informacje o Lieli Nassif. Tam również gracz miał znaleźć dane o mutancie, których poszukiwali Omarowie (niewątpliwie ostateczne umieszczenie go w klubie Vox jest co najmniej zastanawiające).

Inne drobne różnice

Leo Jankowski nosił nazwisko Kowalski.

Ku niezadowoleniu dyrektorki inklinatora, pracowników technicznych, Lin May Chen i Donny Morgan można było zjechać inklinatorem do Dolnego Seattle bez uprzedniego posprzątania zanieczyszczeń.

W barze Oślizła Nora było zaplanowane zadanie pozbycia się uzbrojonego bandziora, który zakłócał spokój. Gracz maił mu zaproponować walkę na arenie. Pokonany miał się później zmierzyć z oślizgiem.

Do Mako można było wejść bez walki, w recepcji podając się za doktora Saundersa z Symmetriad.

KAIR
Horde RCP

Na 149 poziomie arkologium znajdowała się siedziba Horde RCP Corporation. Była to korporacja zajmująca się produkcją uzbrojenia (paralizatory, laserowe karabiny). Wykonywali również duże zamówienie pancerzy dla Templariuszy oraz wynaleźli lek na Zarazę 11. Oprócz laboratorium miało się tam znajdować lotnisko. Aby dostać się do ośrodka, najpierw trzeba było porozmawiać z Omarami. Ci kazali skontaktować się z recepcjonistką, która była ich wtyczką (brzmi znajomo?). Wówczas Alex był wpuszczony jako doktor Greenway z Cormorant Rep. i spotkał się z Berne Shackleton - szefem do spraw sprzedaży w Horde. Założenia fabularne były te same co obecnie: dla Omarów trzeba było znaleźć dane o pancerzu, zaś dla Łabu należało zdobyć informacje o leku na Zarazę 11.

Inne drobne różnice

W zewnętrznych pomieszczeniach ApostleCorp znajdował się AnubisBank (AnubisBanque) co nie ma specjalnie znaczenia. W chwili wkroczenia Alexa do banku, Templariusze wynosili zamrożonego Paula.

Z meczetu Ładu usunięto strażnika WTO opowiadającego kawał:

Okay. A Templar paladin, an Omar cyborg, and an Order seeker walk into a bar. Bartender says, "I'll make you a deal. First one that mixes a drink that knocks me on my butt, you drink for free. I'm gettin' killed by these novelty bars with their coconut and Day-Glo and paper umbrellas. I need a drink of my own." The Templar goes behind the bar. He shakes and stirs and yodda yodda he comes up with a Bloody Mary. Bartender knocks it back in one swallow. "You call that a DRINK? Tastes like tomato juice." "It is the fermented blood of transhumans. 85-proof and laden with toxic particles." "I don't feel a thing. Next!" The Omar goes behind the bar. Puts his finger in a beer mug and fills it with a brown liquid. "Tastes like maple syrup! You couldn't get my grandma drunk with this rubbish." "It is oil from my body. Soon you will be one of us." "Funny, ha ha. I'm not seeing the hook. Next!" Finally the Order seeker goes behind the bar. He just stands there. "Well?" says the bartender. "Make a drink." The seeker puts a bottle of spring water in front of the other three. "Water? That's IT?" says the bartender. "Drink," says the seeker. The bartender opens the bottle and takes a sip. He drops like dead man onto the floor behind his stool. "What the HELL was THAT?" he says when he wakes up. "The distilled teachings of the Church. For a moment, you knew every thought Her Holiness ever had." "Really?" the bartender says."Her Holiness thinks you poisoned her?"

TREWIR
Fabryka Panzerworks

W Trewirze zrezygnowano z fabryki Panzerworks. W niej miała być przetrzymywana Nicolette DuClare. W jej odbiciu miała pomóc Klara Sparks.

W związku z powyższym, usunięto również epizod z braćmi Klein. Na posterunku SSC mieliśmy spotkać funkcjonariusza, który martwił się o swojego brata Maxa, pracującego w ochronie kompleksu.

ANTARKTYDA

Moduły przetwarzające, które miały ożywić JC miały postać kolejnych pięter, a nie teleportów. Po rozmowie z JC można było je ponownie odwiedzić.

KAIR 2

W hangarze 23, gdzie znajdują się przygwożdżeni funkcjonariusze SSC, Alex dostawał zadanie włączenia radiolatarni. W skutek tego maiły przybyć posiłki z Verą Maxwell na czele, którzy mieli pomóc w walce z Templariuszami.

NOWY JORK

Terminal Akwinaty znajdował się nie w pokoju Alexa Jacobsona, lecz w siedzibie MJ12 pod budynkiem UNATCO. Po próbie wysłania informacji którejś ze stron, zamykały się główne wrota i trzeba było odciąć zasilania aby wydostać się na zewnątrz.

Jedna z bezdomnych w UNATCO to Shannon, niestety niedziałające barki uniemożliwiają jej identyfikację (a warto zaznaczyć, że nagrano do poniższej kwestii głosy):

I like being my own boss. Tag whatever I want, no more, "Shannon, collate this. Shannon, I need this in triplicate."

Produkcja

Rok 2001

Proces produkcji rozpoczął się prawdopodobnie w kwietniu, jednak dopiero pod koniec czerwca oficjalnie ogłoszono, że ION Storm nabył prawa do użycia Unreal Warfare. Projektanci musieli mieć wcześniej dostęp do silnika, ponieważ w maju pokazali redakcji PC Gamer mapę testową, którą był bar w Seattle.

19 maja wszystkich zmroziła wiadomość iż T3 i DX2 najpierw wyjdną na konsole [źródło] Fani szybko zareagowali i sporządzili petycję wyrażajac swoje niezadowolenie [źródło] Trzy dni później Warren Spector zdementował informacją wystosowując list do graczy.

Engine był gruntownie przerabiany. Wymieniano sztuczną inteligencję NPC, opracowano nowe efekty renderingu, system udźwiękowienia oraz dynamiczne cienie. Zaimplementowano również system fizyki Havok.

W grudniu nadal trwały prace nad rozbudową silnika. Po nowym roku wszystkie nowe systemy miały być zaimplementowane do gry.

Rok 2002

W maju na targach E3 zaprezentowano grywalne demo na które składało się kilka map takich jak: siedziba SSC w Trewirze, akademia Tars oraz siedziba Apostle Corp w Kairze. Szacowano, że gra była ukończona w pięćdziesięciu procentach. Ciekawe jest natomiast to, że żadna z pokazanych wówczas map nie znalazły się w ostatecznej wersji gry.

Rok 2003

Pod koniec stycznia rozpoczęto nabór do testów QA.

10 lutego zorganizowano spotkanie dla trzydziestu dziennikarzy. Poinformowano, że wyszła prealpha, w której wszystkie mapy i inne elementy do tej pory zrobione zostały połączone. Ujawniono plany stworzenia okrągłego interfejsu gracza oraz pokazano wczesną wersję intra. Okazało się, że są duże problemy z płynnością gry. W porywach było 20 klatek na sekundę, a zdarzało się że było ich ledwie 5. Pokazano takie mapy jak: bar "Grasel Pit" w dolnym Seattle, Anktartydę, szkołę w Kairze, ulice dolnego i górnego Seattle.

W maju wyszła beta gry. Na targach E3 zaprezentowano trzy poziomy pod osłoną nieba: Mako, kościół w Trewirze i bazę VersaLife na Antarktydzie. Nadal były problemy z płynnością gry. Gra działała z 30 klatkami na sekundę na P4 2,0 i GF4 Ti. Na XBox miała 20 klatek, co oczywiście było niezadowalające, efektem czego mapy były możliwie jak najbardziej upraszczane...

W październiku na Nvidia's Editors' Day Harvey Smith zdradził, że wersja na XBoxa została ukończona. Od tej pory team pracował nad wersją na PC. Dostosowywano sterowanie do klawiatury i myszki oraz pracowano nad bardziej szczegółowymi teksturami postaci. Fakt ten wprost dowodzi, że plotka z targów E3 z 2002 roku (natychmiast zdementowana przez Warrena Spectora) o tym że PeCetowcy dostaną port z konsoli była niestety prawdziwa.

25 listopada Eidos ogłosił, że Invisible War został ukończony, zaś 3 grudnia został wydany w USA. Gra była na tyle niedopracowana, że europejski oddział Eidos wydał oświadczenie dla prasy branżowej iż na amerykańskie półki trafiła beta. Wszystkie błędy miały być poprawione do marca przyszłego roku, kiedy to będzie miała miejsce premiera DX2 na starym kontynencie.

Informacje prasowe

Poniżej przedstawiam niektóre fakty, które zostały ujawnione w czasie produkcji gry. Na własne oczy możecie się przekonać jak ewoluował Invisible War. Warto zauważyć, że najwięcej informacji podano w 2002 roku. Później podgrzewano atmosferę głównie przez publikację screenów i filmów z gry.

UWAGA: W kwadratowym nawiasie podano źródlo informacji.

Rok 2001

18 maja - [Warren Spector] Bohaterem gry ma być Jack Denton (prawdopodobnie błąd redaktora podającego wiadomość).

28 czerwca - [PC Gamer] Gracz znowu wcieli się w JC, ale będzie możliwość wyboru płci. Jeśli gracz wybierze kobietę, wówczas będzie kierował zupełnie nową postacią lub jakimś alterego JC.

11 lipca - [Sheldon Pacotti dla DeusEx-Machina] Przez całą grę będzie możliwość wyboru pracodawcy co najmniej z dwóch stron głównego konfliktu.

12 listopada - [Warren Spector dla PC IGN] DX2 będzie można przejść bez zabijania kogokolwiek, a nawet w ogóle bez dotykania broni. Będzie mniej skryptów, zachowanie NPC będzie oparte na tzw. artifical intelligence.

26 listopada - [GameSpy] Ma być o wiele więcej poziomów podwodnych.

Rok 2002

15 stycznia - [ActionTrip] DX2 ma się toczyć 15 lat po wydarzeniach z DX1. Będą dostępne czarnorynkowe biomody oraz możliwość wspinania się. Nie będzie w ogóle multiplayera. DX2 będzie krótszy. Trzy poziomy ulepszenia biomodów (w DX1 było 5).

8 lutego - [Computer And Video Games] Niektórzy starzy NPC i miejsca powrócą.

20 maja - [PC IGN] Będzie mniej map niż w DX1 (75 map) i będzie ich około 50. Będzie możliwy wybór płci, koloru skóry, włosów. Gracz wcieli się w Alex D pochodzący/a od DNA JC. Rozpocznie grę w ośrodku w Seattle razem z trzema innymi agentami (określanymi jako szczury laboratoryjne), na których testuje się biomody. Znane postacie: Billie Adams, JC i Paul Denton, Tracer Tong, Nicolette DuClare. Miejsca takie jak: Niemcy, Kair, Antarktyda. Biomody czarnorynkowe takie jak Leech Drone i Domination. Nie będzie umiejętności, ale będą za to biomody które będzie można w każdej chwili wymienić na inne, tracąc tym samym wcześniej zainstalowane ulepszenia.

28 maja - [Game First] Miejsca takie jak Czerwony Plac, Londyn. 20-30 godzin gry (to ciekawe, biorąc pod uwagę wypowiedź Warrena z 22 maja, że dawka 40 godzin gry w DX1 była stanowczo za duża)

29 maja - [Mike Orenich dla Computer and Video Games] Wszystkie trzy zakończenia z DX1 będzie łączyć Great Collapse.

11 czerwca - [Harvey Smith dla GameSpot] Gra będzie się toczyć 20 lat po pierwszym Deus Ex. Bronie będą miały alternatywne tryby działania. Miny będą wybuchać po zbliżeniu przeciwnika lub z opóźnieniem czasowym. Dzięki dynamicznym cieniom i rozbudowanej SI będzie można zasłonić źródło światła beczką i ominąć wroga w powstałej ciemności. Podczas wydarzeń z DX1 Alex miał(a) 5 lat.

Rok 2003

14 lutego - [GameSpot] Będą takie organizacje jak: WTO, Order, Templariusze, korporacja Dentonów.

14 i 18 lutego - [TVG i PC IGN] Zostały ujawnione takie nanoulepszenia jak Skullgun i Prismatic Resonator.

21 marzec - [ActionTrip] Hakowanie będzie dostępne pod postacią biomodyfikacji. Chad z DX1 będzie stał na czele WTO. W grze będą następujące organizacje: międzynarodowa korporacja, światowy kościół, rasa cyborgów w czarnorynkowymi biomodami, bliżej nieokreślona organizacja przeciwna biomodom.

maj - [E3] Będą dwie mapy dzienne - Kair i Mako.

Team

Niewiele osób pozostało z zespołu pracującego nad pierwszym Deus Exem. Cała grupa programistów oraz duża część artystycznej składały się z zupełnie nowych ludzi. Wyjątkiem był team projektancki, w którym pozostali Ricardo Bare, Monte Martinez i Steve Powers.

Zatrudniono za to parę osób biorących udział w pracach nad patchem multiplayer (MP) bądź porcie Deus Ex na PS2 (PS2):

Chris Carollo - programista (MP, PS2)
Clay Hoffman - projektant (MP, artysta w zespole DX1)
Matt Baer - programista (MP, PS2)
Alex Duran - programista (MP, PS2)
Sarah Paetsch - scenarzystka (PS2)
Mike Dean - artysta (PS2)

Szef studia

Warren Spector

Dyrektor projektu

Harvey Smith

Producenci

Bill Money
Paul Weaver

Programiści

Wiele osób pracowało nad sztuczną inteligencją. Nikt nie chciał powtórzyć błędu z pierwszej części Deus Ex gdzie ten element nie został dopracowany.

Matt Baer (SI)
Alex Duran
Chris Carollo
David Kalina (SI)
Jeremy Mappus (SI)
Art Min (SI)
David Reese
Kain Shin

Projektanci

Ricardo Bare
Monte Martinez
Steve Powers (Kair)
Clay Hoffman
Kent Hudson
Brian Glines

Pisarze

Na początku podawano, że zostało napisanych 10000 linii dialogowych plus drugie tyle AIBarks (odpowiedzialne za reakcję NPC na to co dzieje się wokół nich). Ostatecznie w grze znalazło się ich około 29000: 7300 kwestii kluczowych i około 22000 AIBarks. Możliwe jednak nie wszystkie zostały wykorzystane.

Sheldon Pacotti (scenariusz i dialogi)
Sarah Paetsch (pomoc)

Artyści

Jay Lee
Rob Kovach
Mike Dean
Whitney Ayres
Sergio Rosas
Gregory Callahan
Jared Carr (interfejs)
Chris Cobb
Paul Effinger
Steve Hartman
Raby Hampton
Jim Magill

Widmo Origin i Looking Glass

Formując zespół do pracy nad DX2 Warren Spector nadal wspominał dawne czasy. Doszły nowe choć znane mu osoby:
Chris Carollo - Looking Glass
Alex Duran - Looking Glass
Matt Baer - Looking Glass
Whitney Ayres - Origin
Sergio Rosas - Origin
Jeremy Mappus - Origin
Art Min - Looking Glass

Data premiery

Podczas produkcji Invisible War, data premiery była wielokrotnie przesuwana. Poniższa tabela przedstawia jak się ona zmieniała.

data informacji	źródło informacji	data premiery
2001 07 13	PC IGN	koniec 2002
2002 01 15	ActionTrip	wiosna 2003
2003 05 17	Sharky Extreme	czwarty kwartał 2003

2003 05 27	Firingsquad	październik 2003
2003 07 23	GamePlanet	zdementowano plotki o pierwszym kwartale 2004
2003 09 08	PC IGN	grudzień 2003
2003 10 24	Ion Storm	3 grudzień 2003 w USA; luty 2004 w Europie

Deus Ex od kuchni

kulisy tworzenia Deus Ex w oparciu o materiały prasowe

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.08.2008

Wstęp

Deus Ex był tworzony przez niemalże 3 lata (6 miesięcy preprodukcji i 28 miesięcy produkcji). Zarówno Warren Spector jak i reszta zespołu chętnie opowiadali o grze podczas jej tworzenia. Na oficjalnym forum odpowiadali na pytania graczy oraz regularnie składali raporty z postępu prac na stronie ION Storm. Na podstawie tych informacji oraz wywiadów i zapowiedzi w serwisach internetowych powstał niniejszy artykuł, który myślę że w jakimś stopniu przybliży kulisy tworzenia najlepszej gry roku 2000.

Podziękowania dla Nathana2000 za pomoc w wyjaśnieniu niektórych kwestii.

Koncepcja

Zanim powstał Deus Ex jaki jest obecnie znany musiało minąc więcej czasu niżby się mogło komukolwiek wydawać. Warren Spector pierwszą koncepcję opracował po ukończeniu System Shock w 1994 roku. Była to gra nazwana **Troubleshooter**. Jej akcja w przeciwieństwie do innych gier wówczas wydawanych, miała toczyć się w realnym świecie. Gracz miał się wcielić w Jake'a Shootera, byłego policjanta/agenta CIA, który zostaje najemnikiem i wykonuje różne misje na zlecenie polityków, policji czy biznesmenów. Planowane były takie zadania jak: uwolnienie zakładników, rozbrajanie bomb itp. Przed każdą misją gracz dostawałby mapy i zdjęcia obiektów. W czasie wykonywania misji przewidywana była możliwość komunikowania się z NPC i pozyskiwania od nich dodatkowych informacji. Troubleshooter nie został zaakceptowany przez władze Origin i projekt został odłożony na półkę. Z perspektywy czasu Warren przyznał, że przy ówczesnych możliwościach technicznych gra nie miała szans na realizację.

W 1996 roku Warren Spector próbował część pomysłów z Troubleshooter przemycić do cRPG w świecie science-fiction **Junction Point** robionego dla Looking Glass Technologies. Ostatecznie nie doszło do realizacji gry, ponieważ Looking Glass wpadł w problemy finansowe i zamknął oddział w którym pracował Warren. Wówczas to Spector opracował koncepcję gry, roboczo nazwanej Shooter i zaczął szukać firmy deweloperskiej, która umożliwiło by mu realizację nowego projektu. Początkowo myślał również o stworzeniu własnego studia, ostatecznie po małych perturbacjach trafił do ION Storm.

Shooter jest bezpośrednim poprzednikiem Deus Ex. Na jego podstawie rozpoczęto prace preprodukcyjne. Akcja gry w przeciwieństwie do Troubleshootera osadzona była w latach 50 XXI wieku. Dzięki temu fabuła nie była ograniczona do współczesnych realiów, zaś maperzy mieli mieć większe pole do popisu niż tylko odtwarzanie istniejących lokacji. Gracz wcielał się w jednego z wielu nanoulepszonych agentów pracujących dla Adama - człowieka kierującego tajną organizacją, która od wieków przygotowywała się do przejęcia władzy nad światem. Można było pomóc Adamowi w realizacji jego celów lub mu się przeciwstawić. Cechą charakterystyczną Shootera jak i poprzednich koncepcji była możliwość wykonywania misji na wiele sposobów: poprzez otwartą walkę, skradanie

się lub rozmowy. Fabuła miała być mocno osadzona w teoriach spiskowych. Gracz miał odwiedzić takie miejsca jak Camp David, Kreml, paryskie katakumby, Hong Kong, londyńskie metro.

Preprodukcja

Proces preprodukcji rozpoczął się we wrześniu 1997 roku. Budując fabułę przyjrzano się takim teoriom spiskowym jak:
- zabójstwo prezydenta USA Johna Fitzgeralda Kennedy'ego
- istnienie Strefy 51
- CIA handlujące narkotykami we wschodnim Los Angeles (jeszcze przed rozpowszechnieniem się kokainy w Los Angeles, CIA w latach 1978-79 miała zlecić badania dla Korporacji Rand oraz Instytutowi Neuropsychiatrii Uniwersytetu Kalifornijskiego mające na celu dowiedzenie się który z narkotyków uzależnia najsilniej i najszybciej)
- powiązania Eisenhowera z UFO (podczas II Wojny Światowej generał Dwight Eisenhower wraz z Winstonem Churchillem mieli uzgodnić iż będą ukrywać wszelkie informacje na temat spotkań samolotów RAF oraz USAF z UFO)
- Masońskie tunele pod lotniskiem w Denver prowadzące do Cheyenne Mountain (Zostało otwarte w 1995 roku i kosztowało 4,8 miliarda dolarów przy początkowo planowanych 1,7. Wg teorii pod lotniskiem znajduje się podziemny kompleks z systemem tuneli i podziemną koleją.)
- budowa kawiarni do przetrzymywania uprowadzonych przez kosmitów dzieci zlecona przez Gorge'a Busha

Stworzono około dwustu charakterystyk NPC, którzy mogliby być w jakiś sposób powiązani z fabułą. Prace preprodukcyjne ukończono w marcu 1998 roku Ich efektem był 300 stronicowy dokument produkcyjny.

Co ciekawe JC w wyobrażeniach Warrena Spectora miał wyglądać jak Matt Damon.

Warren Spector dostał od Toma Halla i Johna Romero warunki o jakich marzy każdy twórca gier: kompletna niezależność i duży budżet. To doprowadziło do niekontrolowanego wybuchu pomysłów i przerostu dokumentu produkcyjnego. Podczas tworzenia gry w ciągu kolejnych 13 miesięcy skrypt osiągnął 500 stron. Po targach E3 w 1999 roku w obliczu zbliżającego się deadline'u oraz po złożeniu alphy oczywistym było, że nie wszystko może być zrealizowane i scenariusz został skrócony do 270 stron.

Miejsca

Pierwotnie zaplanowano 25 misji dziejących się w 10-15 lokacjach, przewidując po 3-5 map na każde miejsce. W planach były:
- Hong Kong - Dzielnica Wan Chai nie wzorowana na żadnym konkretnym miejscu. Miano zrobić mapy zachowujące klimat miejsca, nie odwzorowujące określonych obiektów
- Tokio - Disneyland podwodny lub zatopiony (ang. underwater)
- Nowy Jork - Wyspa Wolności, Manhattan, Central Park, Belvedere Castle
- Waszyngton - Biały Dom stworzony w oparciu o zdjęcia. Miała się tam odbyć ostateczna konfrontacja z Waltonem Simonsem. Po tej misji gracz miał się udać do Mount Weather.
- Austin - Atak na obóz koncentracyjny w celu uwolnienia 2000 więźniów trzymanych przez żołnierzy ONZ pod dowództwem FEMA, po wprowadzeniu stanu wojennego. Gracz miał być tam również świadkiem wojny pomiędzy wojskami meksykańsko-rosyjskimi i amerykańskimi.
- San Antonio

- Nowy Orlean
- NORAD
- zatopione Los Angeles
- Vanderberg
- Silos z wyrzutnią rakiet
- Paryż - Katakumby i okolice Champs Elysees
- Londyn - Stacja metra. Misja tam się dziejąca, miała mieć jakiś związek z Iluminati - nie wykluczone, że właśnie tam mieliśmy szukać Stantona Dowda.
- Rosja - Syberia
- Taj Mahal
- Kosmos - Międzynarodowa stacja kosmiczna zbudowana w oparciu o realne plany oraz fikcyjny orbitalny hotel z kasynem
- Księżyc - Stacja księżycowa zbudowana w oparciu o realne plany! Miała się tam odbyć ostatnia misja w grze gdzie gracz miał powstrzymać sztuczną inteligencję ADA przed przejęciem kontroli nad światem
- Strefa 51 - powstała zamiast misji w kosmosie i na Księżycu

Umiejętności

Liczba umiejętności wahała się między 15, a 20. Na targach E3 w 1999 roku mówiono o 5 umiejętnościach związanych z bronią i 10 pozostałych. Wśród usuniętych znalazła się umiejętność skutecznej rozmowy (ang. communications), której rozwinięcie dawało więcej kwestii do wyboru. Myślano również o możliwości kierowania robotami.

Produkcja

Rok 1998

Początkowo planowano wykorzystać engine Quake'a. Ostatecznie zdecydowano się na silnik Unreal, o czym ogłoszono 20 lutego. W tym czasie rozpoczęło się wielkie testowanie jego możliwości. Stworzono dwie protomisje dziejące się w Białym Domu i w Hong Kongu. Zrobiono również prosty interfejs, zaimplementowano system rozmów, umiejętności oraz nanoulepszeń wywoływanych z konsoli. Dzięki temu zespół mógł szybko zrewidować wcześniejsze założenia dotyczące rozgrywki. W wyniku tego Harvey Smith zaproponował m.in. dodanie paska bioenergii, który miałby limitować używanie nanoulepszeń.

Efekty tych prac zostały zaprezentowane przez Warrena Spectora i Chrisa Nordena na zamkniętym pokazie w maju na targach E3.

Rok 1999

W marcu Albert Jarusso zrobił ostateczną wersję ConEdit.

W kwietniu sporządzono alphę, na którą składały się ukończone dwie pierwsze misje (dziejące się na Wyspie Wolności, w Battery Park i Hell's Kitchen) oraz kompletny interfejs, system nanoulepszeń i umiejętności (15 sztuk: 5 dotyczących broni i 10 pozostałych - m.in. lockpick, tech, communications, first aid). Była możliwość wyboru jednego z czterech ubrań dla gracza. Wcześniej zapowiadano, że będzie można grać kobietą jednak ostatecznie zrezygnowano z powodu braku czasu oraz dlatego, że

gra nie zmieściłaby się na jednym krążku CD. Alpha została zaprezentowana na targach E3 99 jako grywalne demo. Była to pierwsza publiczna prezentacja Deus Ex.

Po targach przystąpiono do pracy nad pozostałymi do zrobienia misjami od 3 do 18. Alpha pokazała, że nie wszystko co zaplanowano będzie możliwe do realizacji. Poza tym nieuchronnie zbliżał się ustalony na bożenarodzeniowe święta deadline. W wyniku tego doszło do ostrych cięć w scenariuszu.

W lipcu wiadomo było że będzie 15 misji. Inżynierowie pracowali nad systemem zapisującym stan opuszczanej mapy, aby po powrocie gracza do danej lokacji obecne były ślady wcześniejszych poczynań.

We wrześniu na targach ETCS pokazano mapy: Wyspa Wolności wraz z kwaterą główną UNATCO, hangar z samolotem 747, ulice Hong Kongu, udowadniając tym samym że prace nad grą dynamicznie idą do przodu.

W październiku gra składała się z 13 misji, wszystkie mapy były zaimplementowane i Deus Ex był grywalny od początku do końca . Rozpoczęło się żmudne balansowanie rozgrywki oraz poprawianie narracji fabuły.

Rok 2000

W styczniu poinformowano, że lokacja Białego Domu ze względu na duże rozmiary i problemy z jej podzieleniem na mniejsze kawałki, została usunięta. Nadal trwały prace nad zbalansowaniem rozgrywki po rezygnacji z niektórych map.

W lutym Albert Yarusso i Rob Kovach zaimplementowali interfejs z możliwością zmiany jego koloru.

W marcu wszystkie mapy były gotowe. Poprawiali bugi, przeprowadzali testy QA, dodawali misje poboczne. Ostateczny skrypt przesłali do Dallas gdzie były nagrywane głosy. Proces miał trwać miesiąc, ostatecznie robota została ukończona dopiero w maju, ponieważ część kwestii trzeba było nagrać powtórnie.

9 czerwca oficjalnie ogłoszono, że gra została ukończona. 26 dnia tego samego miesiąca Deus Ex trafił do sklepów. Nie ustrzeżono się błędów - gra miała problemy z płynnością na kartach graficznych opartych o biblioteki DirectX, co jednak zostało szybko poprawione stosownym patchem.

Team nie spoczął na laurach. Po ukończeniu gry, pracowano nad narzędziem dla graczy, służącym do tworzenia fanowskich misji (SDK) oraz dopracowywano multiplayer, który miał być (i został) zaimplementowany wraz z kolejnym patchem.

Team

Preprodukcję rozpoczynało 6 osób. Oprócz Warrena Spectora było dwóch artystów, dwóch programistów i jeden projektant. W grupie tej prawdopodobnie znaleźli się m.in. Chris Norden i Chris Todd. Do lipca 1998 roku cały team został skompletowany i składał się z około 20 osób. Zanim gra została ukończona, część osób zostało wymienionych, nie mniej nie było wiele zmian.

Dyrektor projektu

Warren Spector

Producent

Michelle Bagur

Projektanci

Do zespołu trafiło dwóch utalentowanych projektantów: Robert White i Harvey Smith. Warren nie mógł się zdecydować, którego z nich wybrać na lidera więc stworzył dwie grupy projektowe. Aby nie faworyzować którejś z nich, jedna została nazwana Team A, a druga Team 1. Ich skład był następujący:

Team A
Harvey Smith Steve Powers Monte Martinez
Team 1
Robert White Marshall Andrews Dan Rubenfield

Mniej więcej w połowie 1999 roku obie grupy zostały połączone. Prawdopodobnie w tym czasie Dan Rubenfield został zastąpiony przez Ricardo Bare.

Poszczególni projektanci byli odpowiedzialni za konkretne mapy:

Harvey Smith
- Nowy Jork - Wyspa Wolności - Paryż
Steve Powers
- Hong Kong
Monte Martinez
- Vandenberg - Strefa 51
Robert White
- Nowy Jork - Battery Park, Hells Kitchen, stocznia w Brooklynie oraz tankowiec
Marshall Andrews

- Waszyngton - Biały Dom (nie wykorzystany) - fragmenty Nowego Jorku w tym Central Park i Belvedere Castle (nie wykorzystane)
Ricardo Bare
- Nowy Jork - lotnisko La Guardia, baza MJ12 na Wyspie Wolności - Pasadena - laboratorium oceaniczne
Dan Rubenfield
- Nevada - Strefa 51 - Nowy Jork - kanały

Programiści

Ponieważ korzystano z licencjonowanego silnika, nie była wymagana duża liczba programistów, zwłaszcza że ludzie z Epic służyli pomocą. Grupa koderska nie zmieniła się przez cały okres produkcji gry i składała się z następujących osób:

Chris Norden (szef programistów oraz asystent dyrektora)
Opracował dokumentację dla projektantów, był odpowiedzialny za system walki, synchronizację ust, skrypty w grze, rendering i animacje postaci oraz za wszystkie elementy luźno powiązane z programowaniem, takimi jak obsługa muzyki i dźwięków.
Albert Yarusso
Zajmował się technicznymi aspektami interfejsu gracza (w tym interfejsy kamer i komputerów) oraz opracował edytor dialogów ConEdit.
Scott Martin
Pracował nad sztuczną inteligencją, interfejsem i patchami po wydaniu gry.

Artyści

Na czele grupy artystycznej stał Jay Lee. Przez pierwszy rok kierował teamem na odległość z Dallas, ponieważ pracował nad grą Dominion: Storm Over Gift 3. Poszczególne osoby z grupy artystycznej odpowiedzialne były za:

Rob Kovach
- elementy interfejsu - animacje
Clay Hoffman
- low poly modeling - animacje

Russell Hughes
- tekstury - animacje - broń - dekoracje
Terry Manderfeld
- tekstury
Hugh Suh
- animacje - modele
Nghia Lam
- interfejs

Pisarze

Pierwszym pisarzem był Christian Divine. Został zastąpiony przez Sheldona Pacotti w sierpniu 1999 roku. Ostatecznie było dwóch głównych pisarzy i jeden pomocnik:

Sheldon Pacotti
Napisał około 8500 linii dialogowych.
Chris Todd
Napisał teksty znajdujące się w grze (książki, e-maile, kostki danych, gazety).
Austin Grossman
Napisał dialogi, a dokładnie kwestie zwane AIBarks (losowo lub w odpowiedzi na określone bodźce wypowiedzi NPC).

Widmo Origin i Looking Glass

Warren Spector lubił otaczać się ludźmi których zna. Wiele osób pracujących nad Deus Ex pochodziło z Origin i Looking Glass gdzie Warren wcześniej pracował:

Harvey Smith - Origin
Steve Powers - Origin i Looking Glass
Robert White - Origin
Marshall Andrews - Origin
Dan Rubenfield - Origin
Chriss Norden - Origin i Looking Glass
Chris Todd - Origin

Albert Yarusso - Looking Glass
Clay Hoffman - Origin
Terry Manderfeld - Origin
Austin Grossman - Origin

Data premiery

W czasie opracowywania koncepcji gry w 1997 roku, data premiery ustalona była na gwiazdkę 1998 roku. Nikt nie brał tego terminu poważnie, włączając w to Warrena Spectora. Poniższa tabela przedstawia jak się zmieniała data wydania Deus Ex podczas jego produkcji.

data informacji	źródło informacji	data premiery
1998 06 04	GameCenter	środek 1999
1998 09 11	PlanetQuake	grudzień 1999
1999 06 04	Ion Storm - Bob White	gwiazdka 1999
1999 10 12	PC IGN	wiosna 2000
2000 02 23	Daily Radar	15 czerwiec 2000

Muzyka konspiracyjna

Miki o muzyce w Deus Ex

Publikacja: Miki
Data publikacji: 5.01.2010

Wszyscy wiemy, za co kochamy Deusa. Ciekawa, złożona fabuła, pełnokrwiste postacie, świetnie zbudowany system RPG i zróżnicowane mapy. Właściwie o tym wszystkim już tyle napisano, że nie ma sensu marnować kolejnej kartki lub, jak kto woli, miejsca na serwerze. Dlatego chciałbym się zająć elementem szczególnym, napędzającym gracza do działania, wprowadzając w odpowiedni, czasem cyberpunkowy, czasem luźniejszy klimat i który jest po prostu... miły dla ucha. Ten element to oczywiście muzyka.

Zastanawialiście się kiedyś, co czyni oprawę dźwiękową z Deus Ex jednym z najbardziej klimatycznych soundtracków w historii gier komputerowych? Dwa słowa: Alexander Brandon. Co prawda Michien van den Bos, Dan Gardopee i Reeves Gabrels też byli zaangażowani w to przedsięwzięcie, ale to właśnie Brandon czuwał nad wszystkim od początku do końca i to on skomponował większość tracków. Człowiek-legenda w środowisku VGM (Video Game Music), autor oprawy muzycznej m.in. do Tyriana oraz dwóch części słynnego Unreala, a obecnie audio director w Obsidian Entertainment (Neverwinter Nights 2, Star Wars Knights of the Old Republic II, Alpha Protocol). Połączył surowe, przytłaczające dźwięki z żywymi, melodycznymi samplami, a efekt przyprawił szczyptą ambientu, techno, jazzu, a nawet muzyki klasycznej. Oto przepis na arcydzieło.

Kolejną zaletą oprawy muzycznej w Deusie jest system podobny do tego używanego w grach Lucas Arts we wczesnych latach 90-tych, nazywanego iMuse. Dzięki niemu muzyka zmienia się na bardziej (niebezpieczeństwo) lub mniej dynamiczną (rozmowa) w zależności od poczynań gracza. Co ciekawe, dzięki takiemu systemowi gracz może się zorientować na słuch czy JC jest zagrożony, jeśli nie widzi biegnącego przeciwnika, a mimo to track znacznie przyspiesza. Wtedy najlepiej schować się w jakimś ciemnym kącie i poczekać, aż powrócą spokojniejsze rytmy ;).

Już *Main Theme*, czyli track *menusowy* wprowadza w odpowiedni, mroczny klimat. Jest to jeden z najlepszych utworów użytych w grze - zaczyna się spokojnie, ale kiedy wchodzą skrzypce i klawisze, gracz dostaje gęsiej skórki z emocji i od razu ma ochotę wskoczyć w świat pełen przemocy, korupcji i zarazy ;). Kończąca utwór *piszczałka* jest jak wisienka na torcie.

Kawałki z poszczególnych map można podzielić na 4 kategorie. Pierwszy zestaw zawierałby tracki pochodzące z neutralnych map, w których niebezpieczeństwo nie czyha na każdym rogu. Jednym z nich jest szalenie pozytywny i naładowany energią *The Synaps*e, czyli muzyczka z Wan Chai Market - (Brandon w jednym z wywiadów stwierdził, że jest to jego ulubiony utwór z całego soundtracku). Dla wielu najlepszym kawałkiem jest oprawa muzyczna z głównej siedziby UNATCO, ale jest to chyba w dużej mierze spowodowane jej wartością sentymentalną (w końcu mnóstwo osób zaczynało swoją przygodę z Deus Ex od dema, które niektórzy katowali godzinami i przechodzili setki razy). Pod względem klimatu z podobnym utworem mamy do czynienia w siedzibie Versalife. Ponadto do tej grupy zaliczyłbym także utwory dyskotekowe, czyli tracki umieszczone w Underworld Tawern, Lucky Money czy La Porte de l'Enfer (o DX Club Mix będzie później). Moim faworytem jest muzyka puszczana w Underworld podczas naszej trzeciej wizyty w NYC - moc, jakby to ujął znany userom naszego forum guardian_angel.

Kolejny zestaw nazywam *pół-utworami* z tej racji, że właściwie nie nadają się do słuchania na słuchawkach w drodze do szkoły/pracy albo do puszczenia w samochodzie. Są one złożone z plam dźwiękowych - co jakiś czas pojawiających się sampli. Brandon użył tego typu kompozycji na mapach wymagających zbudowania odpowiedniego, tajemniczego klimatu. Udało mu się znakomicie. Już na Liberty Island słuchamy syntezatorów przypominających szum wiatru, przeplatanych spokojnymi dźwiękami klawiszowymi. Na lotnisku LaGuardia jesteśmy raczeni kawałkiem sprawiającym, że czujemy się jak Sherlock Holmes na tropie kolejnej zbrodni. W bazie wojskowej Vandenberg i nowojorskiej stoczni wręcz wydaje się, że muzyki nie ma, a tymczasem spokojne, niepokojące dźwięki robią swoje, budując niezapomniany klimat. Kawałek obecny w tunelach wspomnianego Vandenbergu wprowadza nastrój psychodelicznego horroru. Podobne odczucia wywołuje track z podziemii Area 51. Przejawem geniuszu jest utwór umieszczony w Tonnochi Road zatytułowany *Desolation* - świetnie komponuje się z raczej spokojnym charakterem lokacji i gruchaniem wszędzie obecnych gołębi. Natomiast trochę odstaje kawałek z zalanej części laboratorium oceanicznego. Mapa sama w sobie buduje niezapomniany klimat, ale muzyka jej w tym niestety nie pomaga.

Osobny akapit należy się oprawie muzycznej obecnej w Paryżu. Spokojna, mroczna, w jakiś sposób smutna i jednocześnie napawająca grozą, idealnie pasuje do obrazu niegdyś pięknego, obecnie upadającego pod reżimem MJ12, miasta. Taka muzyka szczególne wrażenie robi w katakumbach. Kościelne organy w katedrze templariuszy niektórym do dziś śnią się po nocach. Zresztą, w Paryżu wydaje się, że za każdym rogiem czai się niebezpieczeństwo. Jedynym azylem wydaje się być rezydencja rodziny DuClare, stąd i odpowiednie, pogodne dźwięki, ale tutaj gracz daje się nabrać twórcom, w tym samemu Brandonowi.

Ostatni zestaw to najbardziej charakterystyczne dla Deusa cyberpunkowe dźwięki. Wprowadzają niesamowity klimat i napędzają do działania. Zwłaszcza muzyka w Hell's Kitchen jest genialna (track podczas trzeciej wizyty - geniusz!). Battery Park także nie odstaje, a w silosie jesteśmy raczeni świetnym połączeniem elektroniki i perkusji. Mimo to, moim faworytem z tej grupy i chyba w ogóle z całego soundtracku jest utwór z Area 51_Bunker. Niesamowicie nakręca - podczas pierwszego podejścia do gry, kiedy moja znajomość angielskiego była mizerna w związku z czym niewiele rozumiałem, słysząc mocne, orkiestrowe dźwięki i charakterystyczną melodię od razu zrozumiałem, że to ostatni etap gry. Tytuł - *Begin the End* - mówi sam za siebie.

Oczywiście w powyższych akapitach piszę o wersjach *neutralnych*. Pora napisać parę słów o *akcyjnych* i *konwersacyjnych* trackach. Są one mniej klimatyczne, raczej słabo nadają się do słuchania poza grą. Wersje puszczane podczas akcji są szybkie, rytmiczne, w sam raz do strzelaniny. Niektóre utwory, jak choćby ten z początku Area 51 (Strefa to chyba w ogóle najlepiej zilustrowany muzycznie fragment gry) są na tyle dynamiczne, że gracz przytupuje sobie nogą, a co ruchliwsi podskakują na krześle do rytmu. Co do tracków włączanych podczas rozmów, to są one spokojne, powodują zadumę. I w sumie o to chyba chodziło. Warto wspomnieć, że w grze obecne są także osobne melodie dla *przelotów* i *przepłynięć* między mapami, poza tym nie wolno zapominać o trackach *zgonowych* ;).

Dla formalności, trzeba jeszcze wspomnieć o utworach kończących grę. Świetny jest ten towarzyszący opcji New Dark Age, charakterystyczny ze względu na genialne elektroniczne przejścia. Bardzo dobrze podkreśla dramatyzm sytuacji. Zakończenie Heliosa jest zilustrowane muzycznie nieźle, ale bez rewelacji. Inna sprawa, że scena połączenia JC z AI sama w sobie robi niesamowite wrażenie. Najmniej ciekawy jest kawałek towarzyszący Everettowi i spółce, może dlatego, że w ogóle jest to najmniej dramatyczne zakończenie. Fajny, podchodzący pod techno utwór towarzyszy legendarnemu czwartemu zakończeniu, które właściwie zakończeniem nie jest (wspomniany wcześniej DX Club Mix). Z

kronikarskiego obowiązku warto odnotować, że jedyne lokacje pozbawione oprawy muzycznej to Lower East Side Cemetary oraz NYC podczas trzeciej wizyty gracza (co ciekawe, ulice Hell's Kitchen zostały pozbawione oprawy muzycznej dopiero w wersji Game of the Year, a usunięty track można odsłuchać za pomocą menu legend, przywoływanego cheatami).Jeszcze na koniec wspomnę o świetnym kawałku towarzyszącym creditsom. Połączenie elektroniki z rockiem wyszło Alexowi wyśmienicie.

Jak twierdzi Brandon, Deus Ex to jego perła w koronie. Szkoda, że tego samego nie można powiedzieć o Invisible War. Twórca uważa, że jest to w dużej mierze spowodowane naciskiem lead designerów, nalegających na wzorowanie się na oprawie muzycznej z Thiefa. Szkoda. Tak samo szkoda, że Alex nie dostał szansy rehabilitacji w tworzonym przez Eidos Montreal Deus Ex 3.

Teaser Deus Ex: Human Revolution

analiza

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 18.04.2010

Ponad dwa lata czekania i w końcu jest - drugi teaser Deus Ex: Human Revolution. Zaprezentowany został 12 marca na Game Developers Conference w San Francisco. Z oficjalnego FAQ możecie się dowiedzieć jakie jest przesłanie filmu. W niniejszym tekście chciałbym się skupić na detalach, małych smaczkach które twórcy umieścili w zapowiedzi.

Rozpoznania malowideł dokonali użytkownicy oficjalnego forum Eidos.

UWAGA: Po najechaniu myszką na niektóre obrazki pojawia się alternatywna ilustracja. Poza tym niektóre z nich można powiększyć poprzez kliknięcie.

Scenariusz i reżyseria - Goldtooth
Preprodukcja i Postprodukcja - Goldtooth
Produkcja CGI - Visual Works / Square-Enix
Reżyser - Kody Sabourin
Rok produkcji - 2009-2010

Na początek pojawia się znana nam z pierwszego teasera sentencja.

Tym, czym jesteśmy, jest tylko etapem w dojściu do tego, czym możemy się stać...

Zaraz później rozpoczyna się sen Adama Jensena (postać w którą wciela sie gracz) i równie znany widok.

(Prawie jak) Obraz Rembrandta "Lekcja anatomii doktora Tulpa"

W scenie został odtworzony obraz Rembrandta zatytułowany "Lekcja anatomii doktora Tulpa". Istnieją przynajmniej trzy różnice w stosunku do pierwowzoru. Na obrazie denat ma rozkrojoną tylko lewą rękę, zaś w scenie oba ramiona są obdarte ze skóry. Poza tym w teaserze wszyscy świadkowie sekcji zwłok wyglądają identycznie i są nieco podobni do nieboszczyka.

Adam Jensen i "De Humani Corporis Fabrica".

Zarówno w teaserze jak i na obrazie widoczny jest atlas anatomii człowieka "De Humani Corporis Fabrica" autorstwa Andreasa Vesaliusa. W zwiastunie leży przy głowie Adama po lewej stronie, zaś na obrazie stoi na podwyższeniu naprzeciwko stołu i jest otwarty na innej stronie.

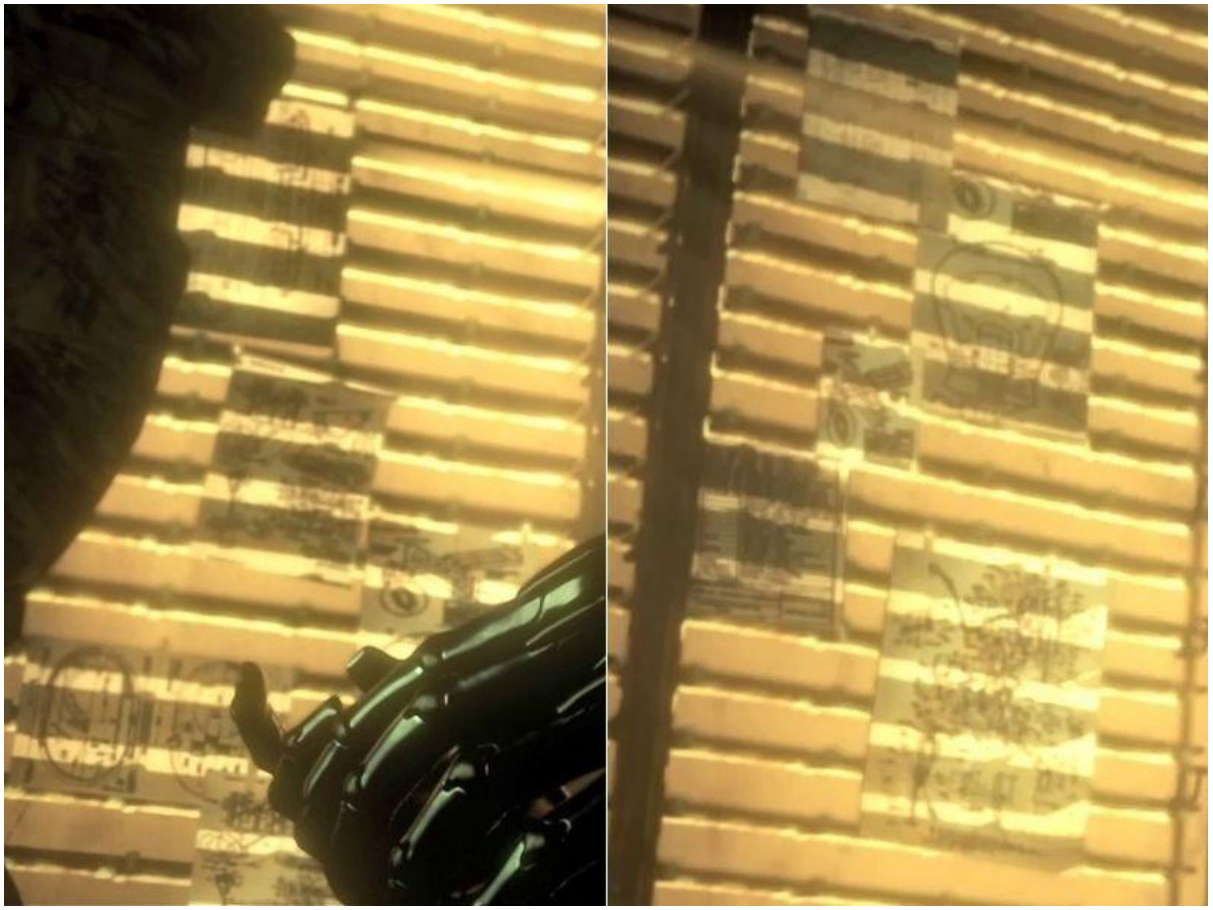
W miejsce zniszczonych ramion Adamowi wyrastają skrzydła.

Wznosi się w powietrze i przebija sklepienie bliżej nieokreślonego budynku.

Wzbija się coraz wyżej. W tle widoczne jest niezidentyfikowane miasto. Stylem przypomina plany miasta rysowane w XVI czy XVII wieku.

Adam na tle niezidentyfikowanego miasta / Plan miasta Imola w wykonaniu Leonardo da Vinci z 1502 roku.

Skrzydła spalają się w żarze słońca.



Adam budzi się z koszmaru. Na żaluzjach wiszą różne szkice. Nie należy przywiązywać do nich większej wagi. Są to raczej przypadkowe bohomazy zajmujące pustą przestrzeń na kartkach. Identyczne pojawiają się w dalszej części teasera.

Adam sięga po szklankę stojącą na stole. Naszym oczom ukazują się:

Kartki przypominajace gazetę

"De Humani Corporis Fabrica", zapalniczka oraz pojedynczy magazynek z napisem "Steinter Bisley Flechette Weapon System".

Pudełko z amunicją, a na nim napisy:
EDE-AIL PREMIUM
Osprey Flechettes 10mm
Manufacturer Osprey

A więc poznajemy kolejną firmę, tym razem producenta amunicji - Osprey. Flechette to z języka francuskiego strzałka, a w rzeczywistosci niekonwencjonalna amunicja nad którą pracowano w latach osiemdziesiątych XX wieku. Charakteryzuje się małym odrzutem, dużą prędkością początkową oraz płaskim torem lotu Powstał nawet karabin Steyr ACR wykorzystujący tą amunicję. Można w nim dostrzec pewne wizualne podobieństwo do karabinu który również leży na stole, a który mogliśmy już obejrzeć na szkicu opublikowanym ponad rok temu

Szkic karabinu Steiner Bisley wraz z amunicją / Karabin Steyr ACR wraz z amunicją 5,56x45mm SCF

Karabin firmy Steiner Bisley; na karabinie napis "FR-27 S.F.W."

Firma Steiner Bisley wyprodukowała również snajperkę oraz pistolet. Czyżby Steiner był odpowiednikiem Mako Ballistic z DX:Invisible War?

Całość kolekcji wieńczy..

Butelka whisky firmy Goldtooth.

Nazwa pochodzi od Goldtooth Creative Agency – firmy która wyreżyserowała teaser.

Adam podnosi szklankę. W tle (prawy dolny róg) na ścianie wisi "Autoportret z Saskią" (znany również jako "Syn marnotrawny w tawernie" i "Szczęśliwa para") autorstwa oczywiście Rembrandta. Znaczenie obrazu interpretowane jest na kilka sposobów. Mówi się o autoironii autora i ukazaniu doczesnych radości i uciech które przemijają. Bohaterem dzieła może też być syn marnotrawny uwieczniony w chwili uciech. Jakie może on mieć znaczenie dla teasera? Adam siedzi na kanapie i popija sobie whisky. Jest to chwilowa przyjemność, która za chwilę przeminie. Być może po odniesieniu ran Adam opuścił swoich pracodawców i tym samym wydał na siebie wyrok śmierci.

Adam ze szklanką / Obraz "Autoportret z Saskią" autorstwa Rembrandta.

Gdy Adam zbliża szklankę do ust, ta pęka.

Istnieją dwa wytłumaczenia tej sytuacji.
1. Adam w pokoju jest świeżo po operacji i jeszcze nie przywykł do nowych możliwości.
2. Adam owszem jest świeżo po operacji ale doskonale radzi sobie z nowymi możliwościami. Tak precyzyjnie operuje swoją siłą że zgniata szklankę która jednak nie rozpryskuje się na kawałki.

Kamera zagląda za okno mieszkania. Widzimy panoramę Detroit.

Wyłania się parę szczegółów:

1. Telebim z serwisem informacyjnym, a na nim:

- NIGHTLY WORLD NEWS ELIZA - ELIZA może odnosić się do programu napisanego przez Josepha Weizenbauma symulującego psychoanalityka
- 6 - numer kanalu telewizyjnego na którym wyświetlany jest nocny serwis informacyjny Eliza
- PICUS - prawdopodobne odniesienie do Pikusa - wieszcza wróżącego przy pomocy dzięcioła

2. Telebim z diabłem i napisem IL METAMORFOSI - z włoskiego "metamorfoza". Może to być pokrętne wskazanie na poemat "Metamorfozy" autorstwa Owidiusza, w którym opisano wydarzenie gdzie Pikus został przemieniony w dzięcioła przez wiedźmę Kirke - córkę Heliosa (imię Heliosa nosiła jedna z SI w Deus Ex).

3. Wyświetlacz LED z przewijającym się napisem SARIF IND - Sarif Industries to pracodawca Adama Jensena, potentat w produkcji mechanicznych ulepszeń.

4. Telebim z noworodkiem znanym z pierwszego teasera.

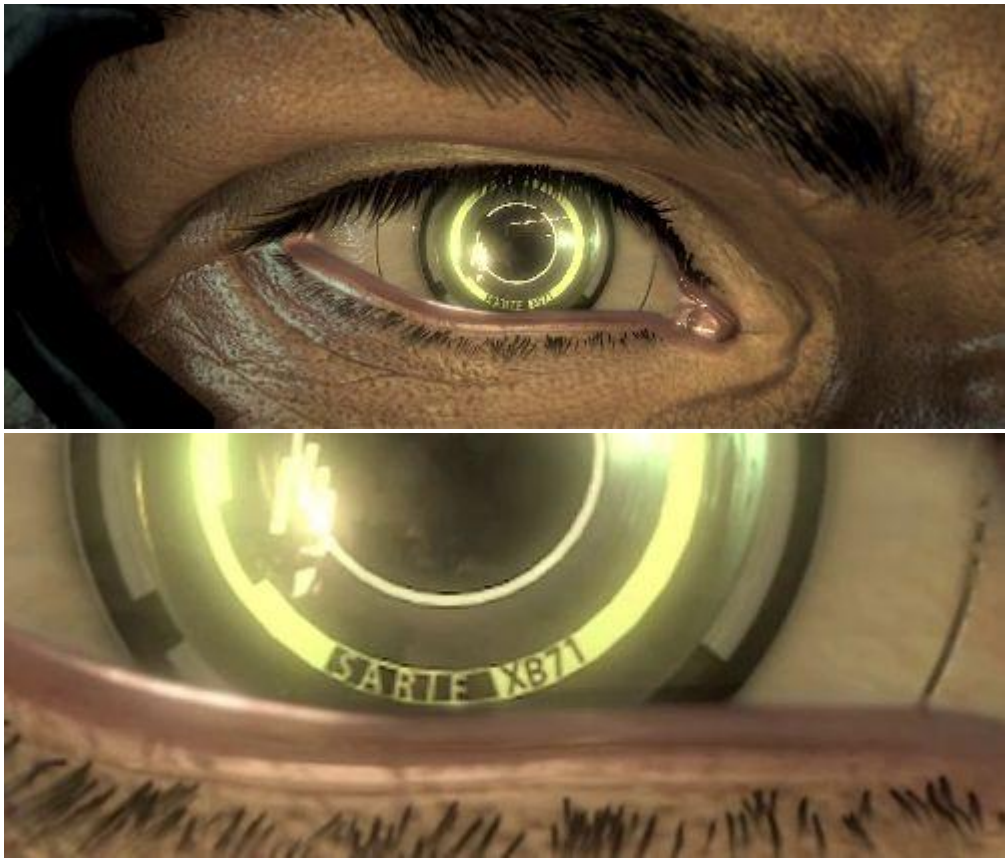
Wracamy do apartamentu. Adam zapala papierosa za pomocą zapalniczki mocno przypominającej model USB Flash Drive Lighter (zapalniczka z pamięcią flash).

USB Flash Drive Lighter

Gdy Adam tak sobie siedzi i zatruwa płuca, na ścianie da się zauważyć kolejne klasyczne dzieła.

Adam Jensen a wraz z nim "Lekcja anatomii doktora Tulpa" Rembrandta (po lewej) oraz "Nocna mara (Koszmar)" Johanna Heinricha Füssliego (po prawej).

Zgodnie z sugestią rozpoczyna się koszmar. Ktoś skrada się do apartamentu. Adam wytęża wzrok.



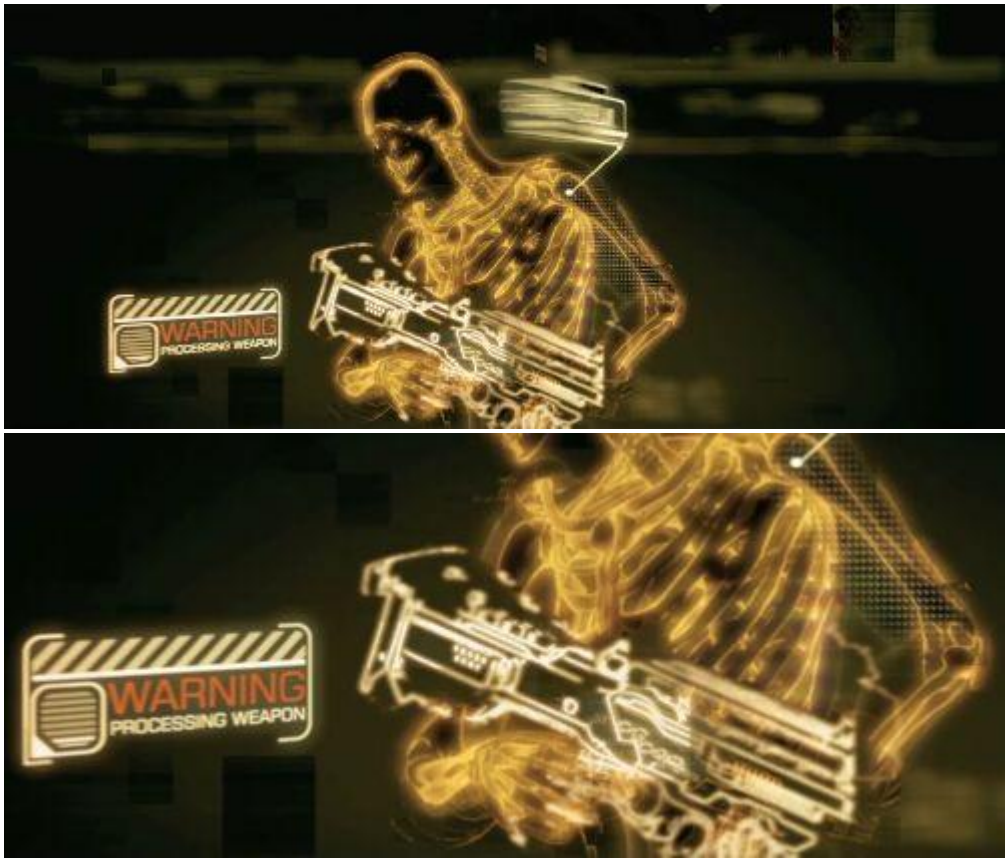
Na soczewce napis SARIF X871

Na kanapie i na ścianie widoczne są te same szkice które wcześniej wisiały na oknie gdy po raz pierwszy zobaczyliśmy Adama. Stąd też można wnioskować że są one przypadkowe i ich treść nie jest istotna. Podobny zabieg był stosowany na artworkach.

Korzystając z ulepszonej wizji Adam patrzy przez kanapę. Dostaje informację iż intruzi posiadają materiały wybuchowe.

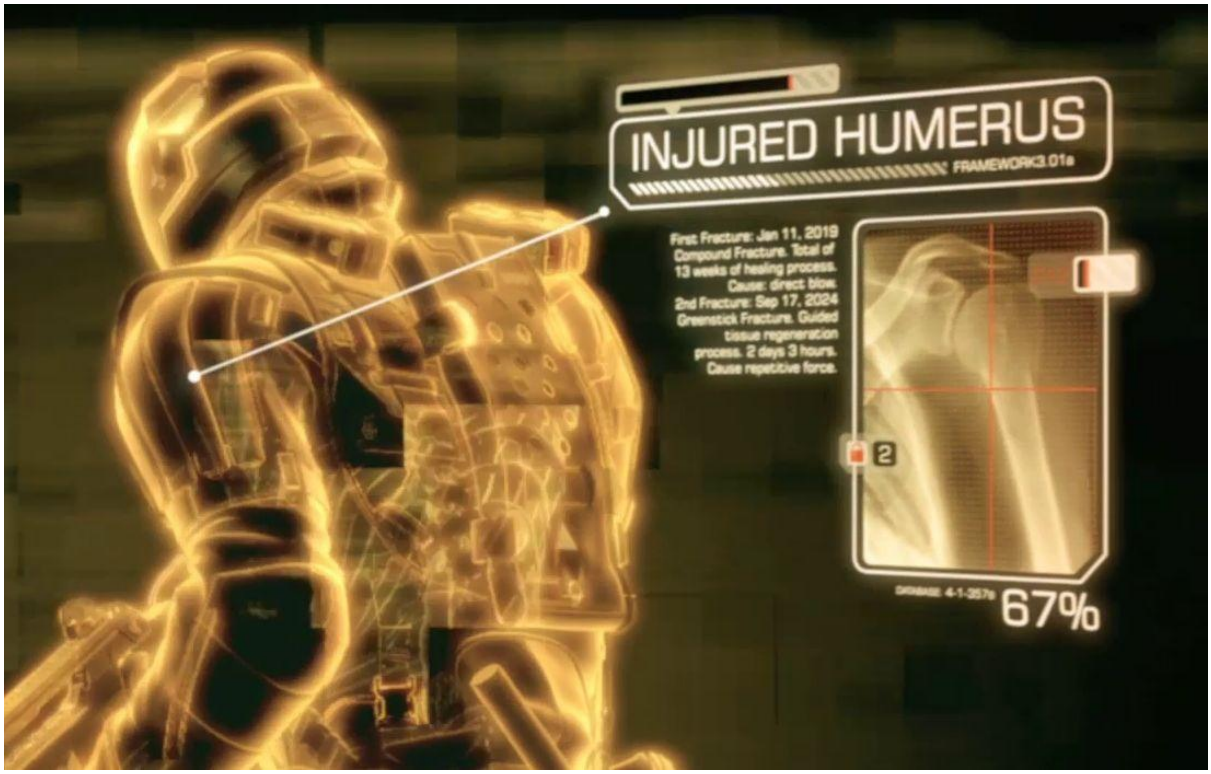
INTRUDER
EXPLOSIVE DANGER
132.4b

Następnie widzimy coś w rodzaju rentgena oraz system rozpoznawania broni.



WARNING
PROCESSING WEAPON

W międzyczasie poznajemy stan fizyczny wroga.



Injured Humerus Framework3.01a First Fracture: Jan 11, 2019 Compound Fracture. Total of 13 weeks of healing process. Cause: direct blow 2nd Fracture: Sep 17, 2024 Greenstick Fracture. Guided tissue regeneration process. 2 days 3 hours. Cause repetitive force DATABASE 4-1-357S 68%	Uszkodzona kość ramienna Podstawa3.01a Pierwsze złamanie: 11 stycznia 2019 Zrośnięcie złamania. Łącznie 13 tygodni leczenia. Przyczyna: bezpośrednie uderzenie Drugie złamanie: 17 września 2024 Złamanie podokostnowe. Usztywnione Proces regeneracji tkanki. 2 dni 3 godziny Spowodowane działaniem stałego obciążenia DATABASE 4-1-357S 68%

Adam dostał informacje nie tylko o aktualnym stanie zdrowia ale i o przebytych chorobach. Czyżby ludzie w przyszłości mieliby być oczipowani (Adam zeskanował czip i poznał historie choroby)?

Nie mija wiele czasu a dostajemy informację o broni.

COMBAT RIFLE
MODEL UNKNOWN

Dziwnym wydaje się fakt że broń nie została rozpoznana. Jest to ten sam model który leży na stole Adama.
Adam gasi papierocha w popielniczce. Znowu widzimy pudełko z nabojami Osprey Flechettes 10mm.

Na koniec Adam w wyjątkowo oryginalny sposób zakłada okulary z logiem Eidos i ...

... prezentuje pokaźne ostrze wysunięte z ręki.

Mechaniczne ulepszenie firmy SARIF-IND

W najbardziej emocjonującym momencie teasera, ekran wygasza się i naszym oczom ukazuje się nowy skądinąd znany podtytuł Deus Ex 3.

Deus Ex: Human Revolution

Obecność trójkąta który stoi na miejscu litery A możemy rozpatrywać w dwojaki sposób:

- trójkąt jest grecką literą delta która symbolizuje zmiany (różnice cywilizacyjne czasów bez i z mechanicznymi ulepszeniami)
- trójkąt jest piramidą - symbol Illuminati

Z ostatniej planszy dowiadujemy się iż więcej o grze dowiemy się na E3 2010 (odbędą się między 15 a 17 czerwca). Poznajemy też platformy na które wyjdzie Deus Ex: Human Revolution - PC, PS3 oraz XBOX 360.

Więcej na E3 2010

Nagrobek sztuki zapomnianej

refleksja Decarda na temat współczesnej elektronicznej rozrywki

Autor: Decard
Publikacja: Nexus
Data publikacji: 8.06.2010

Bieda. Bieda i upadek. Bieda, upadek, rozwodnienie i lobotomia. Tymi kilkoma słowami śmiało można podsumować to, co dzieje się przed naszymi na wpół przymkniętymi oczami, gdy odpalimy jedną z tych "światowej klasy" maszynek do uśmiercania czasu i komórek mózgowych. Tak, mam na myśli współczesne ikony tzw. "rozrywki elektronicznej", takie jak Call of Duty, Need For Speed, Gears of War, czy Crysis. Mówię o tym, czym zachwycają się wasze gimnazjalne pociechy i kanapowe tłuściochy z padami w swoich niezgrabnych łapskach. Mowię o tym, co teraz stało się kolejną żałosną parodią religii. Panie i panowie, nerdy i uzależnieni: wkraczamy w kolejną erę, w której ekstremalne odmiany miałkiego kiczu nie tylko są doceniane, a wynoszone na podium i uwielbiane przez miliony. Wiek zidiocenia właśnie wrzucił ostatni bieg. To, co kiedyś zachwycało możliwością przedłużenia, implantowania naszej rzeczywistości, stało się fałszywie lśniącą protezą, która nie posiada absolutnie żadnej funkcjonalności. Jest tylko kolejnym popowym śmieciem, tłustym, trującym hamburgerem v2.0, chemiczną papką dla zaślinionej mordy nieprzytomnego obywatela nowego wspaniałego świata. Wisimy w miejscu, w którym kreatywność została zastąpiona przez statystyki. W miejscu, gdzie wizjonerzy i artyści spoczywają pogrzebani na zapomnianych cmentarzyskach. Dlatego Deus Ex nigdy nie doczeka się odpowiedniej kontynuacji, a System Shock czy Quakeworld zostaną skremowane wraz z ich twórcami. Pamiętam momenty, w których potrafiłem po prostu odwrócić wzrok od monitora, zastygnąć na chwilę i powiedzieć sobie "człowieku, toż to czysta sztuka w zupełnie rewolucyjnym wydaniu!"

Dla mnie Deus Ex nigdy nie wydawał się być "grą". Zawsze podchodziłem do niego bardziej, jak do ekscytującej podróży w przyszłość. Po prostu uruchamiam aplikację i wsiadam do swojego przytulnego wehikułu, który ma mnie zabrać gdzieś daleko poza horyzont materialnego świata. A o to w sztuce przede wszystkim chodzi. O oderwanie się, stanięcie obok i podziwianie tego, w jaki sposób nasze myśli i uczucia zostały zmodyfikowane przez wspaniałą manifestację kreatywności drugiego człowieka.

W chwili obecnej przemysł gier jest niczym więcej, jak tylko przemysłem właśnie. Każda idea jest starannie zawijana w banknot i odsyłana na taśmę produkcyjną. Myśl teraz jest produktem kalkulacji, przez co nie ma prawa być wolna. I w szerszym świetle - nigdy nie będzie, ponieważ współczesny człowiek jest leniwy, zagubiony, pogrążony w letargu i wyczekujący kolejnej znieczulającej lewatywy.

Zatem odpalajmy nasze zakurzone Deusy, częstujmy napędy System Shockami i cieszmy się, że przyszło nam żyć w czasach, kiedy niektórzy jeszcze pamiętają.

Dziennik projektanta Deus Ex

Oryginał pochodzi z: www.deusex.com
Autor: Warren Spector
Tłumaczenie: Nexus
Publikacja: Nexus
Data publikacji: 24.06.2010

Warren Spector
Pamiętnik projektanta Deus Ex
Epizod 1
24 września 1999

Drogi Pamiętniku,

To mój pierwszy wpis w dzienniku i jestem tak podekscytowany, że mógłbym umrzeć. Czy ktoś będzie go czytał? Czy wszyscy moi wirtualni przyjaciele mnie lubią? Co mam powiedzieć? Czy powinienem ujawnić prywatne sekrety? (Co jeśli moja matka to czyta? Auć!) Czy powinienem wspominać o tym dniu w którym no wiesz kto i co, o czym nie mogę mówić w szczegółach? Czy cały ten pomysł aby ową treść sformować w prawdziwy dziennik nie jest zbyt głupi?

OK, więc zacznijmy z myślą że pomysł prawdziwego dziennika jest kompletnie bez sensu i ruszajmy do przodu.

Ale poważnie, nigdy nie skończyłem żadnego Dziennika Projektanta, nigdy nie skończyłem .plan file (popularna w latach dziewięćdziesiątych platforma blogerska twórców gier - przyp. tłum.). Nie jestem całkowicie przekonany czego ludzie oczekują. Powinienem pisać krótko i zwięźle czy długo i treściwie? (Każdy kto mnie zna wie że "krótko i zwięźle" jest niemożliwe!). Czy powinienem dogłębnie opisywać krok po kroku jak gra jest tworzona czy też bardziej właściwe będzie pisanie w formie impresjonicznego zerknięcia wgłąb skrzywionych umysłów ludzi którzy tworzą gry?

(Hej! Brzmi jak nazwa zespołu - Gość Który Tworzy Gry - raczej Men Without Hats (zespół synthpopowy grający w latach osiemdziesiątych - przyp. tłumacza) na nowe milenium. Wpisuje się w ohydnego "Projektanta jako Gwiazdy Rocka" wkraczającego w biznes naszych czasów...)

Em... sorry. Jestem trochę roztargniony.

Spójrz, zamierzam improwizować i jestem dobrej myśli. Jeśli chcesz zobaczyć coś konkretnego w nadchodzących wpisach tego "dziennika", wyślij mi jakiś email lub skontaktuj się z webmasterem ION lub cokolwiek i zobaczę co mogę zrobić. Jesli nic od was nie dostannę, będę robił to co mi się do cholery chce i będziecie na moim miłosierdziu. Bwa-ha-ha!

Więc zacznijmy od początku. Jak zaczęliśmy Deus Ex? Wróćmy do zamierzchłych bezwietrznych dni (dla tych którzy lubią szczegóły, będzie to około 1994 roku). System Shock pod przewodnictwem Douga Churcha szedł pełną parą w LookingGlass Technologies. Zespół tworzący Wings of Glory rozwijał się w ORIGIN. Cybermage: Darklight Awakening Davida W. Bradley'a oraz Crusader: No

Remorse były w pełnej produkcji. Zespoły były nakręcone i uznałem iż im mniej ingerencji z mojej strony, tym lepiej więc zacząłem myśleć o tym co będzie następne.

Wiedziałem że chciałem pracować nad grą w 3D z widokiem z pierwszej osoby, z immersyjną rzeczywistością, RPG z mocną fabułą. Chciałem wydać coś w tym stylu, ale byłem chory na gry z dziwakami z futrzanymi stopami i spiczastymi uszami. Jeśli miałbym słuchać jeszcze jednego biednego kretyna z podrabianym brytyjskim akcentem nadużywającym słów "thee" oraz "thou" skurczyłbym się i umarł. I jeśli będę musiał sprawdzić efektywność Frizzlebotz ZX2074 Anti-Matter Blastera przeciwko innemu Shamblerowi z kosmosu (przeciwnik z gry Quake - przyp. tłumacza), wpadłbym w szał zabijania i stworzył ZX2074 wyglądający jak pistolet na korek (popgun).

Do diabła, chciałem stworzyć grę w którą bez zakłopotania będzie mógł grać Lee Iacocca. Coś bardziej dorosłego. Coś przynajmniej jedną nogą mocno osadzone w realnym świecie. Dla inspiracji, zwróciłem się w stronę filmów takich jak Szklana pułapka i James Bond zamiast Tolkiena i Roberta E. Howarda czy mojej ostatniej kampanii Dungeons & Dragons. Byłem przekonany że świat jest gotowy na coś takiego.

Przyszło mi do głowy kilka pomysłów.

Myślałem o "jednoblokowej grze RPG". Pracowałem nad małym projektem twardej detektywistycznej gry osadzonej w latach 30-tych XX wieku w San Francisco, z akcją dziejącą się na jednej przecznicy. Wyobraziłem sobie, że możemy wymodelować sobie jedną przecznicę ze wszystkimi mieszkańcami i z niewyobrażalnymi drobiazgami. Wiele godzin rozgrywki z małym geograficznym obszarze.

"Nah. Zbyt intymnie" pomyślałem (lecz nadal myślę o zrobieniu tego, pewnego dnia...).

Więc może gra RPG oparta na misjach gdzie gracz wciela się w byłego agenta CIA wyrzuconego za swoje ortodoksyjne metody? Najlepszy w swym fachu, ale narwany. Wysyłany jako facet CIA, NSA, Interpolu lub czegokolwiek innego, gdy sytuacja dla służb jest zbyt trudna. Tak, to byłoby coś. Zamiast jednej przecznicy - zespół zbudowałby kilka mniejszych złożonych map. Zacząłem myśleć o scenariuszach jakie mógłbym stworzyć. Źli goście porwali 747, a ty jesteś człowiekiem z bronią. Co zrobisz? Terroryści wzięli nieznaną ilość zakładników i trzymają ich na 57 piętrze biurowca. Jak się tam dostaniesz? Jak rozprawisz się z terrorystami? Będziesz rozmawiał czy strzelał? Czy możesz ocalić wszystkich zakładników? I tak dalej.

Taaak! Przeznaczone na masowy rynek. Osadzone w realnym świecie. Bardziej małe i głębokie niż wielkie i płytkie. I bez żadnych elfów i ufoludków. Strzelasz... dostajesz punkty.

Projekt ten nazwałem "Troubleshooter". Stworzyłem szybki szkic i rozesłałem kilku gościom. I mnie zastrzelili. Brak zainteresowania. Nada. (Do diabła, takie czasy. Nie mogłem nikogo zainteresować w EAIDRIGIN (EA, id Software, Origin - przyp. tłumacza) Underworldem 3, System Shockiem 2 lub czymkolwiek innym z widokiem FPP w czasie rzeczywistym. Bardzo frustrujące...). Z perspektywy czasu, patrząc chłodnym okiem raczej wyszło na dobre. Technologia w tym czasie nie była gotowa. Troubleshooter byłby wówczas klęską.

OK, przeskoczmy o parę lat. Nie jestem już w ORIGIN. Zamiast tego prowadzę w Austin biuro deweloperskie LookingGlass Technologies. Z dystansu produkuję Thief: The Dark Project i pracuję nad koncepcją projektu przeznaczonego do własnego wydania w Austin. Oszczędzę wam brutalnych

szczegółów politycznej walki z kompanią. Milo mi powiedzieć, że sytuacja odwróciła się i odniosłem wielki uzasadniony sukces z Thiefem, System Shockiem 2 i Flight Unlimited. Powiem też, że moje biuro podjęło się produkcji Junction Point - gry MMO z widokiem FPP w środowisku 3D - jednak nigdy nie znaleźliśmy finansów.

Gdy latem 1997 praca w LoogingGlass dobiegła końca, wziąłem rdzeń zespołu składającego się z pięciu gości którzy zrobili bardzo dobrą koncepcyjną pracę przy Junction Point. Logicznym byłoby przenieść ten dorobek do innego, podobnego projektu dla innej firmy, ale byliśmy jakby wypaleni Dużymi Projektami i zamiast tego razem stworzyliśmy szkic malej skupionej na akcji gry idealnie nadającej się na konsole, PC czy cokolwiek. Rozesłałem go do kilku wydawców i przepadł.

"Warren, dlaczego chcesz zrobić małą grę akcji? Wszyscy spodziewają się od ciebie Epickiej Gry RPG. Daj im to czego chcą."

"Cóż, Lancers brzmią świetnie. Myślę że... Ale może jesteś zainteresowany zrobieniem dla nas gry RPG?"

"No wiesz, gry RPG robią wielki powrót i chcemy być tego częścią. A ty nigdy nie robiłeś małej gry akcji przed..."

Takie informacje dostawałem od każdego z kim rozmawiałem.

Moja odpowiedź była prosta "OK, dam ci grę RPG tylko zdubluj mój budżet i potrój swoje ryzyko." Wiedziałem że się wycofają i sfinansują mi mniejszy, mniej ryzykowny tytuł...

Wszyscy z którymi rozmawiałem mówili "Rozumiemy."

Wszyscy w tym biznesie są świrami.

W każdym razie, nie było sensu walczyć z czymś co było nieuniknione. Zebrałem moich kluczowych ludzi - programistów Chrisa Bordena i Alla Yarusso, projektantów Dave'a Beyera i Steve'a Powersa oraz artystę Kraiga Counta aby pracować nad projektem Wielkiej Gry RPG wymagającej milionów dolarów, kilku lat produkcji, dużego ryzyka i zespołu o wiele większego niż zamierzałem utworzyć.

Takie są przeszkody w biznesie gier komputerowych...

To z czym wyszliśmy było miłą kombinacją Troubleshootera i Junction Point. Napisałem Manifest RPG (wiele z niego można zobaczyć w magazynie Game Developer oraz umieszczonym na stronie Gamasutra artykule o RPG na Nowe Milenium). W uproszczeniu jest to prosty konspekt i polityczne stanowisko z którym ruszyłem wraz z moją grupą producencką aby podpisać umowę z jakąś Bardzo Sławną Marką w biznesie.

Zwłaszcza dwie oferty dobrze dla mnie wyglądały. Miałem umowy na swoim biurku, jedną gotową do podpisania i drugą z kilkoma wynegocjowanymi punktami. Zasięgałem języka u księgowych i prawników. Byłem gotowy do działania.

Było to w czasie gdy John Romero zadzwonił i powiedział "Musimy razem pracować."

"Za późno" powiedziałem, "Mam zamiar podpisać umowę!"

"Nie podpisuj, jutro u ciebie będę" odpowiedział.

Aby skrócić historię, John następnego dnia przyjechał z Dallas do Austin. Wyjaśnił czym jest ION Storm (wolność w tworzeniu, zdrowy budżet i parę innych fajnych rzeczy). Powiedział że rozmawianie z prawnikami i księgowymi to strata czasu. Pod koniec dnia przekonał mnie i moich ludzi aby zrezygnować z marzenia o założeniu własnego interesu. Staliśmy się ION Storm Austin.

Od tego momentu miałem jakieś dwa tygodnie aby mętny projekt który mieliśmy przeistoczyć w coś konkretnego. Coś co moglibyśmy pokazać Eidosowi do zatwierdzenia za grube miliony dolarów na nadchodzącym show ECTS w Londynie.

To z czym przybyliśmy było ironicznie nazwane Shooter (ponieważ nie miał nawet namiastki strzelanki, jednak nie każdy załapał żart).

Shooter, który ostatecznie przekształcił się w Deus Ex, był skrzyżowaniem Troubleshootera i Junction Point z Z archiwum X wpadającym w milenijne wariactwo. Zamiast Gry RPG w Realnym Świecie zdecydowaliśmy się na grę usadowioną w konspiracjach, w których jak myślę żyjemy. I zdecydowaliśmy, że obecna technologia nie jest jeszcze gotowa do odtworzenia realnego świata w którym dziś egzystujemy (o czym będzie w dalszej części pamiętnika), więc przesunęliśmy się do niedalekiej przyszłości.

Ta-Da - mieliśmy pomysł na grę. Mieliśmy zapewnione finansowanie. Byliśmy gotowi aby zacząć poważną preprodukcję. Był wrzesień 1997.

NASTĘPNY EPIZOD: Zasady preprodukcji

Warren Spector
Dziennik projektanta Deus Ex
Epizod 2 - Zasady Preprodukcji!
16 Marca 2000

Drogi Pamiętniku,

Minęły miesiące odkąd miałem czas usiąść i wyjawić ci wszystkie moje sekretne nadzieje i marzenia. Znasz mnie - wraz z moim zespołem wziąłem się za oszalałą pracę aby tworzyć gry i inne rzeczy. Zanim się zorientujesz dni przeszły w tygodnie, a tygodnie w miesiące... Mam nadzieję, że nie tęskniłeś za mną za mocno. W każdym razie, teraz znowu jestem i spróbuję nigdy więcej nie znikać na tak długo.

Ostatnim razem skończyłem na tym, że zaczepiłem się w ION Storm i miałem projekt oraz rdzeń zespołu i resztę. Byliśmy gotowi aby zacząć preprodukcję.

Gdy zaczynasz projekt, jedną z najważniejszych rzeczy jest mieć jasny pomysł co chcesz zrobić. Nie chodzi o to, że nie możesz zmienić zdania i rozwijać pomysłów w totalnie innym kierunku, ale musisz od czegoś zaczynać. My zaczęliśmy od manifestu jasnych celów i grupy zasad których będziemy mogli użyć do filtrowania masy decyzji podejmowanych podczas produkcji.

Detale Deus Ex takie jak fabuła, bohaterowie, projekt sytemu gry zmieniły się radykalnie od startu ale KONCEPTUALNIE gra nadal podąża za większością tych zasad i spełnia wiele ideałów opisanych w manifeście.

Więc jakie były cele (na początku)?

Cele Deus Ex

- Zróżnicowanie bohaterów było najważniejsze. Różnice te będą się wyrażać minuta po minucie w świecie gry, czego efektem będzie unikalne dla każdego gracza doświadczenie gry.
- Wszystkie zadania w grze (żadnych puzzli) będą możliwe do rozwiązania na wiele sposobów. Było to istotne dla uczynienia postaci gracza unikalnej. Ideą było stworzenie wiarygodnego świata i systemów, które zachęcą graczy do odkrywania tego świata w dowolny sposób w jaki sobie wybiorą. Gra będzie dostosowywać się do stylu gry gracza, a nie wymuszała na nim stylu gry projektantów. Byliśmy zmęczeni grami, które trzymają nas na szynach, oferują iluzję wolności i interaktywności ale bez realizmu. Jesteśmy daleko od możliwości stworzenia gry gdzie gracze będą naprawdę wolni, do robienia co im przyjdzie do głowy. Uwierz mi, w Deus Ex jest wiele iluzji, ale podjęliśmy pewne kroki do oddania graczowi kontroli.
- Wybór będzie powiązany z konsekwencją. Po co graczowi kontrola skoro wszystkie wybory prowadzą do tego samego efektu? Bez realnych, przewidywalnych konsekwencji, wybór jest bez znaczenia. (Prawdopodobnie dlatego tak wiele gier wydaje się banalnych, ponieważ takie są!)
- Gra będzie toczyła się w prawdziwym świecie. Mówiąc osobiście, byłem zmęczony głupkowatym fantasy i inwazją obcych. Więc Deus Ex, wszystko w tej grze powinno być realne, oparte na czymś prawdziwym lub oparte na czymś co ktoś kiedyś uzna za możliwe. Mogę ci pokazać, że nad wszystkim co znajduje się w grze - nawet jeśli wygląda dziwacznie - prowadzone są badania. Ważniejsze od mojej osobistej frustracji na gry fantasy jest to, że wydawało mi się iż bardziej realne środowisko połączone z wyzwaniami postawionymi w naszej grze pozwoli graczom na użycie nieco logiki z prawdziwego świata. Strzelając z broni, zdrowy rozsądek podpowie ci jakie będą tego efekty. Zrób to samo w grze osadzonej w fantastycznej rzeczywistości i nie masz żadnej pewności co się stanie. Chcieliśmy logiki z realnego świata.

A jakie w efekcie były zasady, które ustaliliśmy aby osiągnąć nasze cele i zapewnić odpowiedni rodzaj rozgrywki?

Zasady Deus Ex

- Zawsze pokazuj cel. Gracze powinni poznać swoje następne zadanie (lub naprowadzenie na intrygującą tajemnicę) przed jego wypełnieniem (lub wyjaśnieniem).

- Ciekawość zachęca graczy do znalezienia drogi.
- Droga powinna zawierać fajne rzeczy, które gracz mógłby lub powinien pokonać, a które chciałby uniknąć (Ta ostatnia kwestia była tą której nie chcieliśmy nadużywać).
- Upewnić się że istnieje więcej niż jedna droga dotarcia do wszystkich miejsc przeznaczenia.
- Powinniśmy unikać ślepych zaułków, chyba że mają taktyczne znaczenie.

- Problemy nie są puzzlami lecz torem przeszkód. Sytuacje w grze mają logiczny sens i rozwiązanie. Nie mogą polegać na czytaniu w umysłach projektantów. I zawsze powinien być więcej niż jeden sposób na pokonanie wyzwań w grze. Zawsze. Miejsca przeznaczenia będą osiągalne na wiele sposobów. Wszystkie misje, lokacje i problemy będą w szczególności dostosowane do:

- Umiejętności (i poziomów umiejętności)
- Nanoulepszeń (i poziomów nanoulepszeń)
- Obiektów
- Broni

- Wymuszanie niepowodzeń może być zabawne ale na ogół nie jest. Uwięzienie i obudzenie się z nieprzytomności w obcym miejscu lub znalezienie się przy martwych ciałach gdy trzymasz broń z dymiącą lufą może być świetnym elementem historii, ale sytuacje na które gracz nie ma wpływu są złe. Stosowanie ich z umiarem do pociągnięcia fabuły do przodu jest OK. Bez nadużywania!

- Gracze działają, NPC obserwują - oglądanie NPC którzy robią coś fajnego nie jest zabawne. Jeśli coś jest fajne, pozwól graczowi to zrobić. Jeśli coś jest nudne i przyziemne, nawet nie pozwól graczowi o tym myśleć - takie rzeczy pozostaw NPC.

- Regularnie chwal graczy. Stałe nagradzanie skłoni graczy do robienia postępów. Upewnij się że nagrody wraz z postępem gry są bardziej imponujące. Jedną z największych nagród dla gracza jest reakcja świata gry na jego logiczne działania.

- Gra staje się trudniejsza, zaś gracz sprytniejszy - Upewnij się że trudność gry wzrasta jako że gracz przyzwyczaja się do interfejsu i czuje się pewnie w naszym świecie. Dopilnuj aby postęp w grze był nagradzany poprzez uczynienie postaci gracza silniejszą.

- Myśl przestrzennie. Mapa 3D nie może być rozłożona na papierze milimetrowym. Bierz pod uwagę rzeczy nad głową gracza i pod jego stopami. Jeśli nie ma stałej potrzeby patrzenia w górę i w dół - zrób grę 2D.

- Łączność jest wszystkim - Mapy w świecie 3D muszą oferować solidną łączność. Tunele które prowadzą z punktu A do punktu B są złe. Pętle (poziome i pionowe) oraz obszary z wieloma wejściami i wyjściami są dobre.

- Rozgrywka będzie opierać się na różnych "narzędziach".

STOSUNKOWO PŁYNNA PREPRODUKCJA

-Istnieje powiedzenie w telewizyjnej produkcji (a może powiedział to mój profesor z koledżu):

"Wcześniejsze Prawidłowe Planowanie Zapobiega Słabej Produkcji (ang. Proper Prior Planning Prevents Poor Productions - 6 P)"

Mając w głowie te słowa, w małym bogatym biurze z zespołem około 6 ludzi spędziliśmy pierwszych sześć miesięcy myśląc nad Deus Ex (przed dostaniem silnika gry), o tym jak przenieść ambitne cele do gry.

- Uderzyliśmy w realia i zdecydowaliśmy się przenieść grę w niedaleką przyszłość aby kupić sobie trochę przestrzeni do zabawy - realny świat, jak szybko odkryliśmy, był bardzo ograniczający. Ostatecznie postawiliśmy na "Jamesa Bonda spotykającego Z archiwum X" z tłem zorientowanym na konspiracje.

- Przeprowadziliśmy wiele badań na temat "prawdziwych" spisków: Wszystko, począwszy od zabójstwa Kennedy'ego, przez Strefę 51, przemyt narkotyków do LA przez CIA, po powiązania Dwighta Eisenhowera z UFO i tuneli masonów pod lotniskiem w Denwer oraz budowę kawiarni do przetrzymywania uprowadzonych przez kosmitów dzieci zlecona przez Gorge'a Busha. I wiemy wszystko o George'u który przysiągł służyć Królowej Anglii. (Tylko część z tych rzeczy znalazło się w grze ale dały nam pojęcie o konspiracjach które były przerażające i jednocześnie pomocne.)

- Opracowaliśmy kupę misji, ponad 25, zabierających gracza z Nowego Jorku do Londynu, Paryża, San Antonio, Austin, Syberii, NORAD, Zatopionego LA (po trzęsieniu ziemi), na Księżyc. Mieliśmy wojnę w Teksasie, nalot na obóz koncentracyjny w celu uwolnienia 2000 więźniów z rąk żołnierzy Narodów Zjednoczonych kontrolowanych przez FEMA. (Spoglądam na ten okres produkcji gry jako erę "Coś my do cholery sobie myśleli?")

- Pracowaliśmy nad fabułą więc powinniśmy wiedzieć co dzieje się na świecie, nawet w miejscach które gracz nigdy nie odwiedzi. (Nie to że porzuciliśmy te miejsca razem z misjami z wczesnego skryptu.)

- Zaczęliśmy tworzyć obsadę postaci, ich setki nad setkami. Wiele z nich nie miało żadnej określonej roli w grze. Ostatecznie podczas składania misji lista ta okazała się dla projektantów pomocą i przeszkodą jednocześnie. Postacie czasami sugerowały misje lub zadania poboczne ale często kończyły jako wypełniacze i ostatecznie je wycięliśmy.

- Zdecydowaliśmy się na następujące systemy w grze:

- System umiejętności, który nie zależy od ilości morderstw lub poziomu zaawansowania postaci.
- System specjalnych mocy (nanoulepszenia), które odróżniają gracza od zwykłych ludzi.
- System rozmów z pewnymi elementami kinematografii i innymi zapożyczeniami z gier RPG na konsole.
- Interfejs 2D z systemami zawierającymi inwentarz, ekrany umiejętności i ulepszeń, ekran mapy, ekran komputera, nawet edytor tekstowy umożliwiający robienie notatek.
- Kilka systemów nagradzania gracza.
- Nagradzanie za pomocą punktów doświadczenia.
- Dostęp do nanoulepszeń.
- Dostęp do broni.

- Oceniliśmy silniki gier i zdecydowaliśmy, że w obliczu dostępnych opcji w tym czasie (wiosna '98), Unreal był jasnym zwycięzcą.

W marcu '98 mieliśmy około 300 stron dokumentacji i myśleliśmy, że wiemy już wszystko co powinniśmy wiedzieć aby zrobić grę. Myliliśmy się...

Jasne cele i szczegółowy scenariusz są w porządku i dobre, ale projektowanie jest organicznym procesem. Cele zmieniają się. Człowieku, i to jak!

Między marcem '98 i kwietniem '99 te 300 stron rozrosło się niczym grzyby po deszczu do ponad 500, trochę nadętych stron opisu gry, w wielu przypadkach radykalnie innego od tego co napisaliśmy na początku.

Dlaczego nasze myślenie i cele zmieniły się? Wróć na trzeci Dziennik Projektanta. Epizod 3 który znajdzie się na stronie Deus Ex już niedługo...

Część trzecia jednak nigdy nie ujrzała światła dziennego. Jest bardzo prawdopodobne, że stał się częścią postmortem opublikowanego przez Gamesutra.

Teaser Deus Ex: Human Revolution - They Can't Stop The Future

analiza

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 4.07.2010

Tradycyjnie przyszedł czas na analizę kolejnego teasera. Jak twierdził Rene Valen (community manager), wszystko co znajduje się w teaserze, jest również obecne w grze i wygląda dokładnie tak samo. Mamy więc do czynienia z przedstawieniem gry nie przez gameplay, a film CGI. Trzeba przyznać że jest to oryginalne podejście choć gracze raczej nie tego oczekiwali.

Poniżej postaram się wyłapać wszelkie detale jakie pojawiły się w teaserze. W dużej mierze skupiam się na rozmaitych logotypach, których w grze ma być łącznie ponad setka. Pod obrazkami są podane numery klatek z filmu.

Po najechaniu kursorem na niektóre obrazki, pojawi się ich alternatywna wersja z dodatkowymi informacjami.

Uwaga, możliwe małe spoilery.

Scenariusz i reżyseria - Goldtooth
Preprodukcja i Postprodukcja - Goldtooth
Produkcja CGI - Visual Works / Square-Enix
Reżyser - Kody Sabourin
Rok produkcji - 2009-2010

DETROIT

Po raz drugi teaser zaczyna się od znanej nam sceny z obrazu Rembrandta. Tym razem koszmar ukazany jest w dużym skrócie i trochę z innej perspektywy.

486 Wariacja obrazu Rembrandta "Lekcja anatomii doktora Tulpa"

Adam budzi się, a chwilę później widzimy jego apartament w całej okazałości. Po prawej stronie na podłodze stoi obraz "Autoportret z Saskią" autorstwa Rembrandta, który podczas odpoczynku Adama wisiał na ścianie. Można dopatrzeć się tu pewnej symboliki. Obraz symbolizujący swawolę został odstawiony - apartament został pusty, ponieważ Adam po rekonwalescencji wrócił do służby.

1350 Przy tym samym oknie przy którym stoi obraz, przewija się logo "info".

Poniżej dla porównania screen z gry oraz szkic koncepcyjny.

Screenshot z gry / Szkic koncepcyjny

SZANGHAJ

Kamera robi zbliżenie na oko Adama jednak nie ujrzymy znanych z pierwszego teasera intruzów. Zamiast tego oglądamy panoramę Szanghaju. Jak doszło do powstania dwupoziomowego miasta? Władze nie dały firmom biotechnologicznym dodatkowego miejsca do rozbudowy na okolicznych terenach i te zaczęły rozwijać się w górę. Tak więc zarówno górny jak i dolny poziom należą do nich. Nie ma podziału na doną część biedną i górną bogatą tak jak ma to miejsce w Seattle z Deus Ex: Invisible war. Obie są równożędne i spełniają swoje role.

1578 Wyspa Heng Sha w Szanghaju

DETROIT

Wkraczamy na ulicę Detroit po której walają się ulotki zapewne pochodzące z pobliskiej demonstracji. Obserwujemy idącą postać używającą optycznego kamuflażu. Po lewej stronie, na ścianie znajduje się napis SPIN TRAVEL

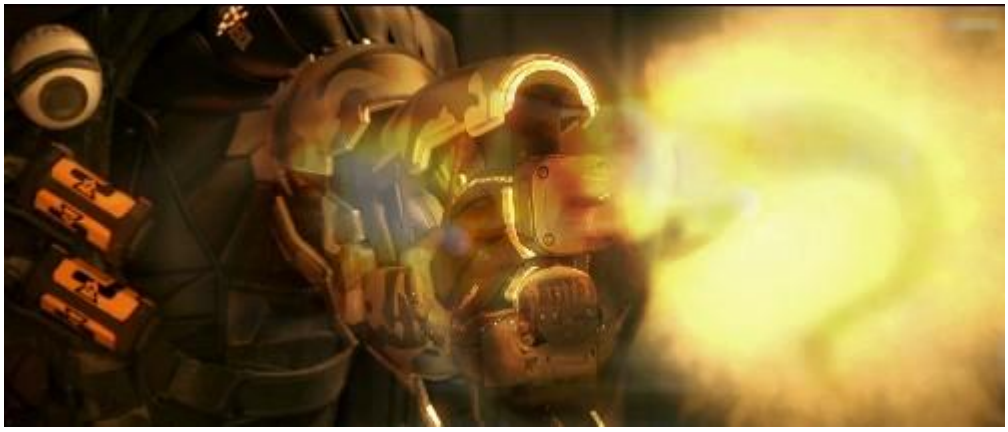
1700

Kobieta - bo niewątpliwie mamy do czynienia z płcią piękną - trzyma w dłoniach broń podobną do uzi.

1747 Jędrne pośladki vs broń z artworka

SZANGHAJ

Barrett nie dość że uzbrojony w pokaźny zestaw granatów (mi.in. granat fragmentowy M1-A FRAG firmy Sea Tec Ind Ltd.) to przeistacza lewą dłoń w miniguna i ostrzeliwuje nim nieokreślony cel.



1860

1860 Po rozłożeniu broni ukazuje się napis SARIF HP #0099-D56Y

DETROIT

W Detroit trwają zamieszki. Ludzie wyglądają całkiem zwyczajnie pomimo wcześniejszych obaw przed stylem renesansowym.

1988 Nad ulicą wiszą znaki: Dent Road Closed, Police HD, De Tour

SZANGHAJ

Z siedziby Sarif Ind. w Szanghaju startuje odrzutowiec.

2053 Odrzutowiec oznaczony ciągiem znaków B-EE 51/91 008

Przy odlocie obserwujemy panoramę Szanghaju. Widać, że budynki na wyższej platformie są znacząco niższe od tych na dole, jednak jeden wyraźnie góruje nad pozostałymi.

2220

DETROIT

Eliza w serwisie informacyjny Nightly World News na kanale 6 PICUS informuje o rozruchach.

2270

Treść pasków informacyjnych:

8:01 PM EDT Police have opened fire on the crowds
20:01 Policja otworzyła ogień do tłumu

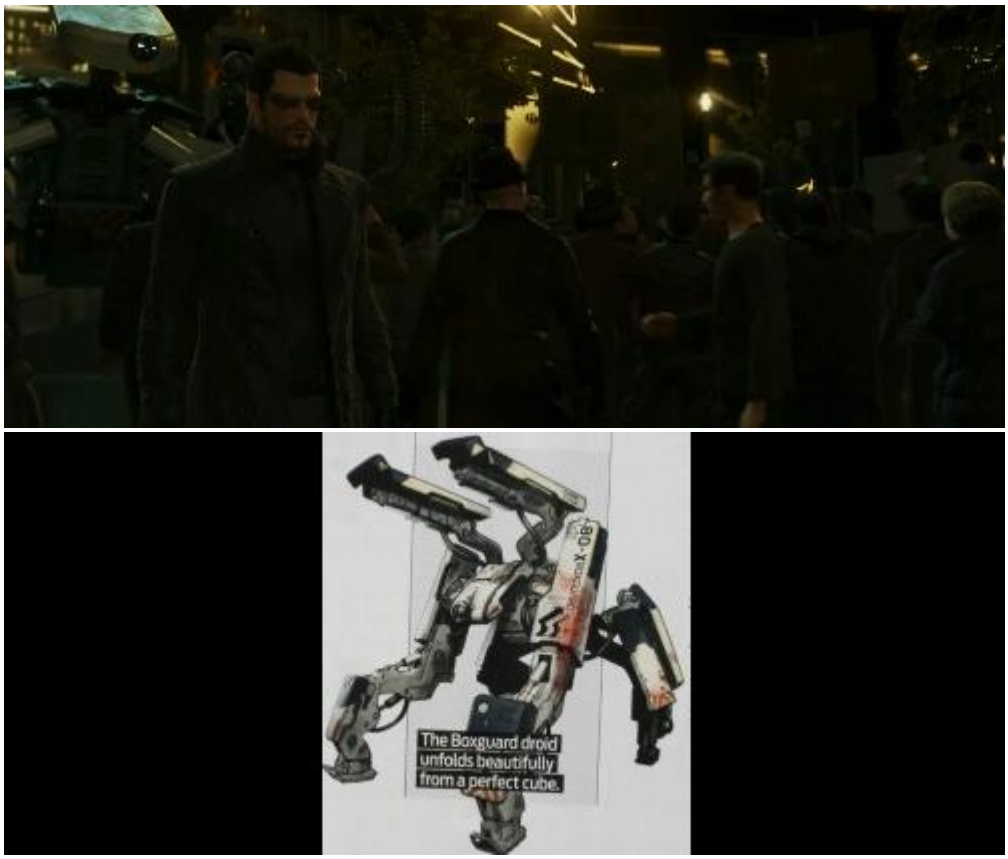
Rioters againt human augmentatnion
Zamieszki przeciw ulepszeniom ludzi

..riots continue in the streets of Detroit outside of Safrif Industries * United Nations cont..
..trwają zamieszki na ulicach Detroit przed Sarif Industries * Narody Zjednoczone..

Nad ulicą jeździ podwiesza kolejka.

2345 Nad deptakiem tablica z napisem: 57'F DRIVE SAFELY SLOW DOWN oraz widziane wcześniej logo "info"

Adam Jensen w eleganckim stroju przechodzi obok pikietujących.



2410 Za plecami Adama stoi robot tzw. boxguard

2574 Siedziba Sarif Ind. do którego podąża Adam.

Adam spotyka się ze swoim pracodawcą Davidem Sarif - właścicielem firmy Sarif Industries.

2600

David ma mechaniczną prawą rękę.

2766

Za Adamem na ścianie wisi.. obraz Rembrandta "Lekcja anatomii doktora Tulpa"

2954

Po rozmowie po Adama przylatuje odrzutowiec z Szanghaju.

2999

Odrzutowiec ląduje na dachu budynku Sarif Ind. Adam wsiada do machiny i udaje się do Szanghaju.

3077 Na lądowisku napis "SARIF"

DETROIT - Retrospekcja

Stojąc w laboratorium przed stołem operacyjnym Adam wspomina niedawne wydarzenia.

3108

W czasie gdy był jeszcze 100% człowiekiem, laboratorium w którym pracował zostało zaatakowane przez nieznanych sprawców. Został pobity przez człowieka, który wyraźnie widać że jest ulepszony, a jego modyfikacje są dość prymitywne i oszpecające.

3122

Na ramieniu intruz ma jakiś chiński symbol.

3152

Adam przebija się przez szybę. Prawdopodobnie jest to chwila gdy zostaje poważnie ranny.

3178 Na szybie znajduje się napis Terminal

W tej samej scenie jest też obecna tajemnicza kobieta, która wydaje się być z Adamem w jakiś sposób związana emocjonalnie.

3200

Operację Adama obserwowała nieznana postać. Sylwetką przypomina Davida Sarifa.

3282

Chirurg ma na plecach napis SARPATECH

3352

Na ulepszeniu reki Adama widnieją napisy Sarif AP15 retro oraz SARIF-IND Composant #0099 D56Y (ten sam napis widniał na ulepszeniu Barretta)

3408

Podobnie jak w poprzednim teaserze tak i tu na okularach Adama widnieje logo Eidos. Na poniższej klatce widać również sam logotyp.

3571 Logo Eidos na okularach oraz logo Sarif na czole (dobre miejsce na reklamę!).

Na koniec wspomnień przez sylwetkę Adama przelatują symbole z amerykańskiej jednodolarówki - banknotu przepełnionego masońską symboliką (więcej informacji pod tym zewnętrznym linkiem).

3590 Oko opatrzności - Wielka Pieczęć Stanów Zjednoczonych ale również Pieczęć Iluminatów

Adam wraca do rzeczywistości. W laboratorium zauważa jakiegoś człowieka i włącza niewidzialność.

3665

Intruz włamuje się do wielkiego zbiornika znanego ze szkicu.

3724

Bezpośrednio podłączył się do komputera za pomocą kabelków podpiętych do głowy.

3752

Gdy zauważa Adama, przez kabel przechodzi impuls i wyraźnie widać, że intruz zostaje ubezwłasnowolniony i próbuje popełnić samobójstwo.

3823 W dłoniach broń ZENITH firmy Steiner Bisley

Człowiek ten ma ulepszone oczy.

3881

Adam rzuca się do klawiatury aby powstrzymać wyłączenie systemu.

3906

Poznajemy interfejs terminala bezpieczeństwa (SECURITY HUB), który podobnie ma wyglądać w grze.

3922

Widoczne ustawienia kamery:
/CAMERA SELECTION
BACK QUICK DISCONNECT

SELECT CAMERA
SCROLL CAMERA

TOGGLE ALARM

Jak również wieżyczek, robotów i drzwi:
TURRETS DEFAULT DISABLED ENEMIES BACK
ROBOTS DEFAULT CHANGE
DOORS OPENED CHANGE

SZANGHAJ

Adam walczy z przeciwnikami, którzy z wyglądu są tacy sami jak intruzi z jego mieszkania w drugim teaserze.

3959

W ferworze walki da się zauważyć znaczek Sarif na czole Adama, który tym razem jest wyjątkowo widoczny.

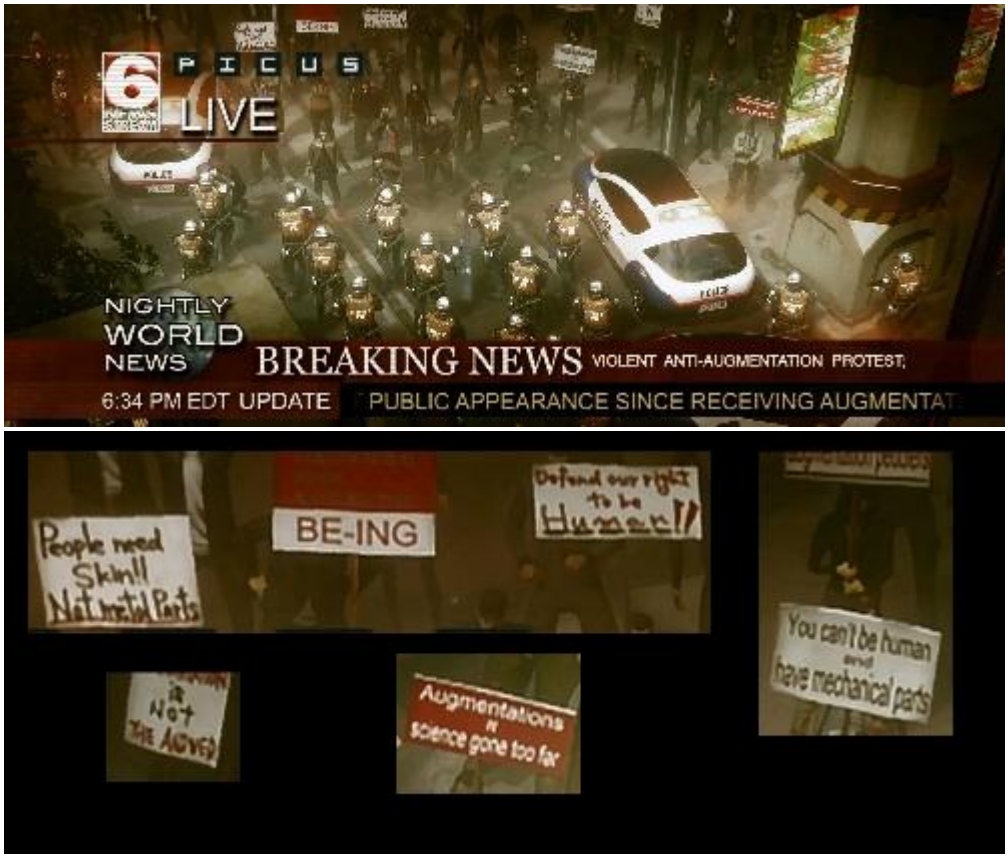
4035

Obserwujemy w akcji jedno z ofensywnych ulepszeń dłoni Adama.

4088 / 4161

DETROIT

Znowu oglądamy serwis informacyjny. Godzina na ekranie wskazuje iż minęły 22,5 godziny lub relacje nie są nam pokazywane chronologicznie.



4218

Treść paska informacyjnego:
6:34 PM EDT UPDATE - FIRST PUBLIC APPEARANCE SINCE RECEIVING AUGMEN..
18:34 AKTUALIZACJA - PIERWSZE WYSTĄPIENIE PO OTRZYMANIU ULEPSZEŃ..

Na transparentach widnieją takie napisy jak:

People need Skin!! Not metal Parts | Defend our right to be Human!! | You can't be human and have mechanical parts | Augmantations is science gone too far | Augmentation is NOT THE answer | ..augmentation pedders

Raczej nie wymagają tłumaczenia ;-)

W pobliżu demonstracji stoi budynek VACATION PLAZA

4246

Porządku pilnuje boxguard.

4323 W tle reklama SEA-TEC - dystrybutora granatów oraz napis REVION oznaczający nie wiadomo co.

4371 Skąd wiadomo że Boxguard zwie się właśnie Boxguardem? Ma podpis na nóżce.

SZANGHAJ

Na sekundę wracamy do Szanghaju. Wysuwane ostrze Adama potrafi się obracać co jego właściciel wykorzystuje i załatwia kilku gości

4469

DETROIT

Rozpoczynają się zamieszki po tym gdy jeden z pikietujących rzuca w boxguarda koktajlem mołotowa.

4551 INFORMATION DETROIT po prawej na słupku

SZANGHAJ

Kolejna umiejętność Adama - kopniak z przewrotki.

4586

W końcu zjawia się Barrett i łapie Jensena za szczękę. Na ubraniu Barretta widoczny jest napis Tai Vong Medical - zapewne nazwa kliniki lub dystrybutora jego mechanicznych ulepszeń.

4659

DETROIT

Protestujący wyjmują broń.

4692 / 4720

Policjanci nie są dłużni.

4758

SZANGHAJ

Tymczasem Adam z Barrettem bawią się w najlepsze.

4809 Na baraku napis Laser [?] technologies

Barrett znowu strzela ze swojego działka ale jest to inna scena niż ta pierwsza z początku teasera.

4854

Najwyraźniej chybił bo postanowił załatwić sprawę ręcznie.

4920

DETROIT

Boxguard wystrzeliwuje rakietę...

4944 Na budynku "Detroit weather providence" czyli najwyraźniej siedziba prognozujących pogodę.

...która przelatuje obok budynku Sarif Ind...

4952

...i trafia w odrzutowiec którym leci Adam po rozmowie z Davidem Sarif.

4967

Odrzutowiec efektownie niszczy reklamę Elizy.

4999

Adam wyskakuje w ostatniej chwili ubrany w swoje wizytowe wdzianko jako że faktycznie niedawno był na wizycie ;-)

5030

Gdy spada przelatuje nam napis BEVIO lub PEVIO

5035

Adam otoczony jest sferycznym polem siłowym, które emitowane jest z przedramion.

5049 / 5050

W końcu bezpiecznie ląduje na ziemi.

5061 Po prawej stronie MIDEN na budynku oraz Control Station na budce.

To nie Neo lecz Adam Jensen...

5076 / 5145

...i nie Matrix lecz...

5265

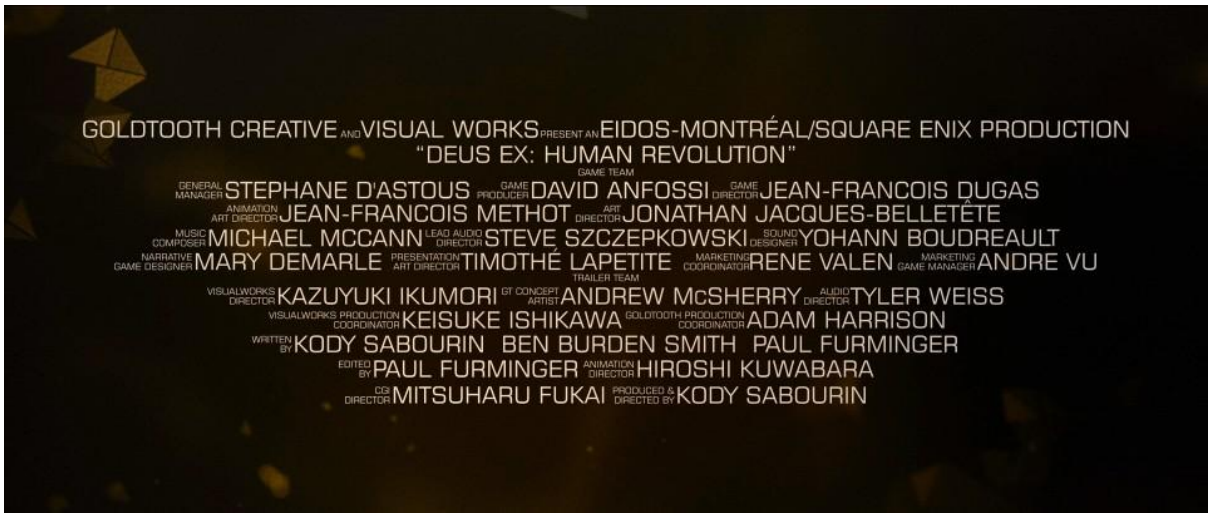
Na koniec efektowne przebicie ściany i łamanie karku.

5341 / 5375

Koniec imprezy
Nie ma takiego bicia
Dziękuję, dobranoc

5455 / 5584

Jak na przyzwoite filmy przystało, nie mogło zabraknąć listy płac.



5726

Orientacyjna data premiery (liczyłem na większą precyzję).

5844

PODSUMOWANIE

Czas na małe podsumowanie.

Teaser jest mocno poszatkowany między dwie lokacje - Detroit oraz Szanghaj. W Detroit Adam Jensen udaje się na spotkanie z szefem. W mieście trwają demonstracja i zamieszki spowodowane ujawnieniem się bliżej nieokreślonej (najwyraźniej ważnej) osoby, która zainstalowała sobie mechaniczne ulepszenia. Po spotkaniu Adam leci do Szanghaju aby znaleźć hakera który brał udział w napadzie na laboratoria Sarif. W drodze odrzutowiec zostaje zestrzelony przez policyjnego robota boxguarda. Mimo wszystko Adam dociera do Szanghaju gdzie w porcie likwiduje paru szeregowych napastników i trafia na mocno ulepszonego Barretta, z którym toczy ciężką walkę.

W teaserze jest też parę migawek z przeszłości Adama. Ukazane są sceny z ataku na laboratorium Sarif kiedy to zostaje ciężko ranny i zostaje poddany operacji.

Po obejrzeniu teasera nasuwa się parę pytań:

- Kim jest kobieta, która lamentowała na widok obijanego Adama?
- Dlaczego policyjny boxguard strącił odrzutowiec Adama?
- Pojawienie się kogo z mechanicznymi ulepszeniami wywołało pikiety i zamieszki przed siedzibą Sarif?

Wydania gry Deus Ex

opis wydań gier Deus Ex, Deus Ex: Conspiracy i Deus Ex: Invisible War

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 4.10.2010

Na kolejnych podstronach zestawienia wydań Deus Ex: Conspiracy i Deus Ex: Invisible War

---

Deus Ex

Wydania amerykańskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 22 czerwca 2000
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.009f
* Pudełko - kartonowe
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive
* Dodatkowe informacje w wersji limitowanej posrebrzane, wytłaczane pudełko - tzw. metalbox

Game Of The Year Edition
* Data wydania - 8 maja 2001
* Nośnik - 2CD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - kartonowe
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive
* Dodatkowe informacje - w wersji limitowanej posrebrzane, wytłaczane pudełko - tzw. metalbox

Wydania brytyjskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 27 września 2000
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.009f
* Pudełko - kartonowe
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive

Reedycja
* Data wydania - 26 października 2001
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - elektroniczna
* Wydawca - Eidos Interactive

Sold Out
* Data wydania - 25 kwietnia 2003
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - elektroniczna
* Wydawca - Sold Out Software

Wydania polskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 2000
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.009f
* Pudełko - kartonowe
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa (j. polski)
* Cena - 129.00 zł
* Wydawca - IM Group

Kolekcja Klasyki
* Data wydania - 29 kwietnia 2003
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - elektroniczna (j. angielski)
* Cena - 34.90 zł
* Wydawca - Cenega

CD-Action
* Data wydania - 15 maja 2004
* Nośnik - 1CD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - jewel case

* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - elektroniczna (j. angielski)
* Cena - 19.99 zł
* Dodatkowe informacje - gra dołączona do magazynu CD-Action nr. 6/2004

Antologia
* Data wydania - 18 maja 2007
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - czarny amaray
* Wersja językowa - polskie napisy
* Instrukcja - skrócona drukowana (j. polski); elektroniczna (j. polski)
* Cena - 24.90 zł
* Wydawca - Cenega
* Dodatkowe informacje - na płycie również Deus Ex: Invisible War oraz Project Snowblind; Deus Ex po raz pierwszy oficjalnie w języku polskim

Antologia
* Data wydania - 26 października
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - przezroczysty amaray
* Wersja językowa - polskie napisy
* Instrukcja - skrócona drukowana (j. polski); elektroniczna (j. polski)
* Cena - 14.99 zł
* Wydawca - Cenega
* Dodatkowe informacje - na płycie również Deus Ex: Invisible War oraz Project Snowblind; Deus Ex. Wydanie identyczne do poprzedniej antologii lecz z inną okładką.

Deus Ex: Conspiracy

Wydanie amerykańskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 25 marca 2002
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - ?
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive

Wydanie brytyjskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 24 maja 2002
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - ?
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive

Wydanie polskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 9 października 2002
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - ?
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa (j. angielski)
* Cena - 219.90 zł
* Wydawca - Cenega
* Dodatkowe informacje - dołączona ulotka z klawiszologią w języku polskim

Deus Ex: Invisible War

Wydania amerykańskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 03 grudnia 2003
* Nośnik - 2CD
* Wersja gry - 1.0
* Pudełko - amaray w kartonowej obwolucie
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive

Wydanie premierowe
* Data wydania - 03 grudnia 2003
* Nośnik - 1DVD
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska

* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive
* Dodatkowe informacje - na konsolę Xbox

Wydania brytyjskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 05 marca 2004
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.2
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive

Wydanie premierowe
* Kraj - UK
* Data wydania - 05 marca 2004
* Nośnik - 1DVD
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa
* Wydawca - Eidos Interactive
* Dodatkowe informacje - na konsolę Xbox

Sold Out
* Data wydania - 02 listopada 2006
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.2
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - elektroniczna
* Wydawca - Sold Out Software

Wydania polskie

Wydanie premierowe
* Data wydania - 15 marca 2004
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.2
* Pudełko - szeroki amaray w kartonowej obwolucie
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - papierowa (j. polski)

* Cena - 149.90 zł
* Wydawca - Cenega

SuperSeller
* Data wydania - 17 lutego 2006
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.2
* Pudełko - szeroki amaray w kartonowej obwolucie
* Wersja językowa - polskie napisy
* Instrukcja - papierowa (j. polski)
* Cena - 49.90 zł
* Wydawca - Cenega
* Dodatkowe informacje - pierwsze wydanie gry w języku polskim

GamesCollection
* Data wydania - 20 marca 2006
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.2
* Pudełko - amaray
* Wersja językowa - angielska
* Instrukcja - elektroniczna (j. angielski)
* Cena - 19.99 zł
* Wydawca - City Interactive
* Dodatkowe informacje - import wydania brytyjskiego

Antologia
* Data wydania - 18 maja 2007
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.2
* Pudełko - amaray w kartonowej obwolucie
* Wersja językowa - polskie napisy
* Instrukcja - skrócona drukowana (j. polski); elektroniczna (j. polski)
* Cena - 24.90 zł
* Wydawca - Cenega
* Dodatkowe informacje - na płycie również Deus Ex oraz Project Snowblind

CD-Action
* Data wydania - 18 marca 2008
* Nośnik - 2DVD
* Wersja gry - 1.2
* Wersja językowa - polskie napisy
* Instrukcja - elektroniczna (j. polski)
* Cena - 15.99 zł
* Dodatkowe informacje - gra dołączona do magazynu CD-Action nr. 4/2008

Antologia
* Data wydania - 26 października
* Nośnik - 1DVD
* Wersja gry - 1.112fm
* Pudełko - przezroczysty amaray
* Wersja językowa - polskie napisy
* Instrukcja - skrócona drukowana (j. polski); elektroniczna (j. polski)
* Cena - 14.99 zł
* Wydawca - Cenega
* Dodatkowe informacje - na płycie również Deus Ex oraz Project Snowblind; Deus Ex. Wydanie identyczne do poprzedniej antologii lecz z inną okładką.

Gameplay Deus Ex: Human Revolution

analiza filmu opublikowanego 18 listopada 2010

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 20.11.2010

Mamy nowy gameplay i jak często bywa w takich przypadkach parę rzeczy zostało wyjaśnionych, a jednocześnie pojawiły się kolejne pytania. Niniejsza analiza filmu nie jest chronologiczna. Poprzez podział na sekcje opisuję czegóż można się dowiedzieć z gameplaya jak również posiłkuję się najnowszymi wywiadami.

Elementy fabularne
Akcja trailera dzieje się w Szanghaju..

a dokładnie w budynku Tai Yong Medical - firmy której mechaniczne ulepszenia nosi Barrett.

Prichard czyli miły pan szepczący nam do ucha albo ma Adama za głupka albo twórcy gry mają za takich graczy. Nasz pomocnik z Infolinka tłumaczy nam że penthouse znajduje się na najwyższym poziomie budynku. Tak się składa że penthouse z natury znajduje się na szczycie więc mamy do czynienia masłem maślanym.

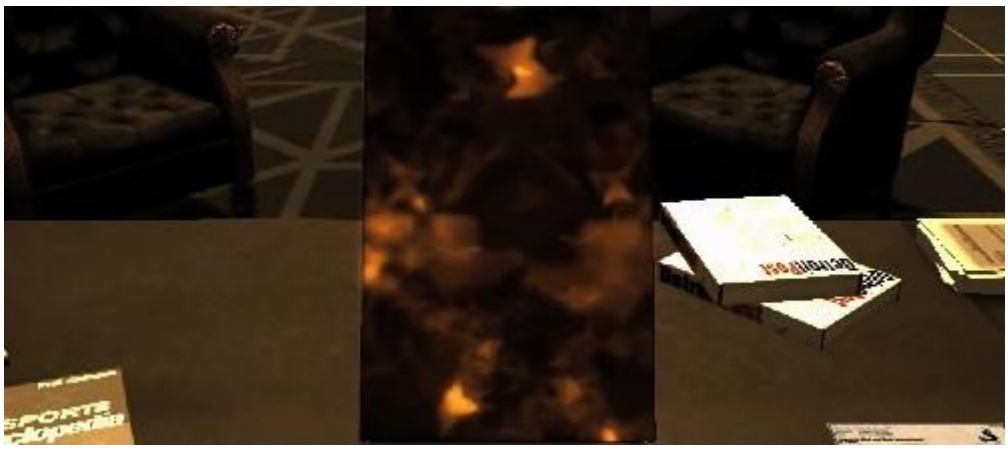
Tak więc idziemy schodami na jeszcze nie najwyższe piętro

Trafiamy do laboratorium kriogenicznego (Cryogenic Laboratories) o czym możemy się przekonać czytając napis na plecach pani naukowiec.

Na początek naszym celem jest winda prowadząca na poddasze, które przypadkiem jest na najwyższym piętrze ;) Winda została dobrze oświetlona żebyśmy przypadkiem nie zabłądzili i nie trafili do damskiej toalety.

Na miejscu okazuje się że owe poddasze bynajmniej nie jest jakąś zawilgoconą, obskurną dziurą.

Naszym głównym celem nie jest oglądanie eksponatów lecz komputer właściciela apartamentu. Na stole można zauważyć paczkę wysłaną z Detroit – miasta z którego przybywa Adam Jensen.



Cokolwiek jest w tym komputerze, jest silnie chronione przez ludzi z Belltower. Logo tej firmy/ugrupowania już się pojawiło w sierpniowym gameplayu na ubraniach pracowników portu.

Co ciekawe logo Tai Yong Medical znajduje się na jednym z eksponatów,

W tej chwili następuje masakra tych miłych panów. Zamiast tego przez chwilę popodziwiajmy penthouse. Jest bardzo urokliwy.

Murzyn zrobił swoje, murzyn może odejść.

Pod względem fabularnym niewiele się dowiedzieliśmy i bardzo dobrze. Po co sobie psuć przyjemość z rozgrywki.

Inwentarz

Z kwestii technicznych na początek okno inwentarza. Patrząc od górnego lewego rogu mamy pięć ikonek:

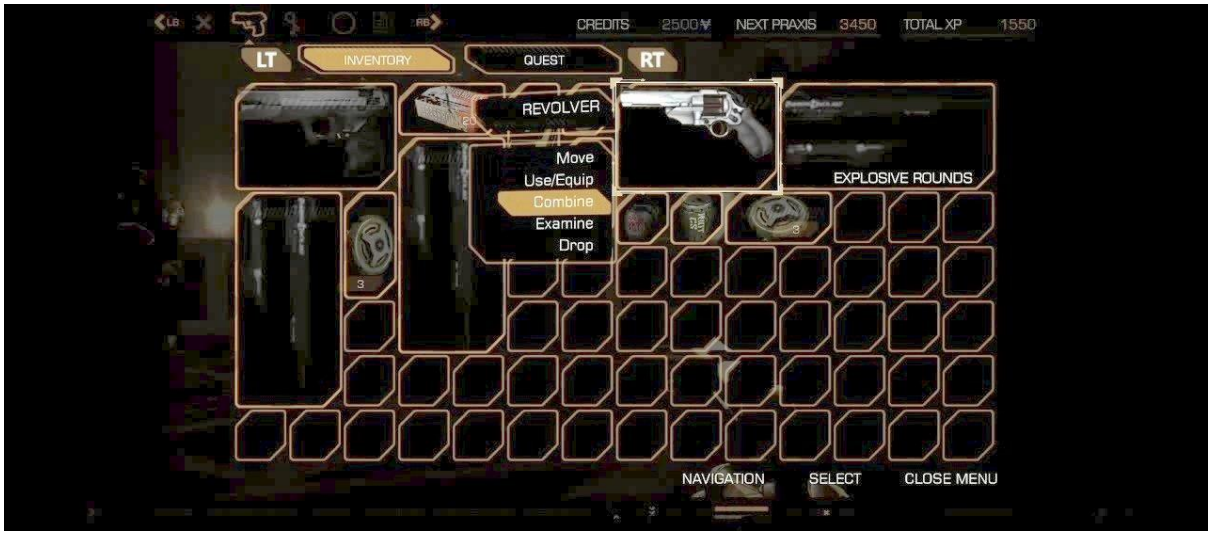
- zamknięcie okna
- ekwipunek (widoczny na screenie)
- mechaniczne ulepszenia

oraz dwie ikonki najprawdopodobniej do zobaczenia celów i notatek.

W dalszej kolejności są CREDITS czyli dostępne pieniądze wyrażone w chińskiej walucie - yuanach. NEXT PRAXIS oznacza poziom punktów doświadczenia po osiągnięciu którego dostaniemy Punkty Praktyki (Praxis Points) które będziemy mogli użyć do rozwoju mechanicznych ulepszeń. Total XP to oczywiście aktualny stan punktów doświadczenia. Punkty doświadczenia dostaniemy za wykonane misji, odkrycie sekretów, sukcesywne włamanie się do komputera i inne czynności.

W następnym wierszu jest INVENTORY i QUEST, a jest nie bez przyczyny. Zwykłe wyposażenie i przedmioty ważne dla fabuły będą posiadały dwa oddzielne "plecaki”.

W przeciwieństwie do rozwiązań z pierwszego Deus Ex amunicja zajmuje miejsce w plecaku, a przedmioty można obracać.



Rewolwer widoczny na screenie można nie tyle połączyć co załadować wybuchowymi pociskami. Opcja COMBINE może odnosić się do dwóch czynności takich jak załadowanie wybranej amunicji jak również zainstalowanie modyfikacji broni. Będą cztery podstawowe modyfikacje pasujące do każdej broni i są to:

- powiększenie wielkości magazynka
- zwiększenie szybkostrzelności
- zmniejszenie czasu przeładowania
- zwiększenie obrażeń

Poza tym poszczególne bronie będą miały dodatkowe ulepszenia pasujące tylko do niektórych rodzajów uzbrojenia np. luneta, tłumik itp.

Menu podręczne
Do szybkiego wyboru broni będzie służyło menu podręczne. Nie będzie ono wyświetlane na ekranie jak w poprzednich grach z serii, ale będzie się pojawiało po naciśnięciu odpowiedniego klawisza. Po wejściu do menu świat wokół dalej będzie żył. Nie będzie magicznej pauzy.

Menu podzielone jest na dwie sekcje Primary Weapons – czyli wszelka broń strzelająca i miotająca oraz Secondary Weapons – granaty i miny. Owe menu na gameplayu widocznej jest dwa razy. Raz z czterema broniami i dwoma granatami, zaś drugi raz z czterema broniami i czterema granatami. Domyślam się że nie będziemy mieli wpływu na to co się znajdzie w tym menu. Znajdzie się tam każda broń jaką będziemy mieć w plecaku i byłoby to całkiem logiczne i wygodne. Dobrze jednak by było gdybyśmy mieli wpływ na kolejność wyświetlania broni w tym menu.

Mechaniczne ulepszenia
Wszystkich mechanicznych lepszeń jest 21. Nie są one w żaden sposób uszeregowane. Niektóre z nich można zamontować w tej samej części ciała np. Social Enhancer i Hacking Device pakujemy do mózgu w postaci czipa. Niektóre z nich jak np. Cloaking system posiadają liniowy sposób rozwoju, ale są też takie jak np. Cybernetic Arm Prosthesis które mają drzewo rozwoju. Po zwiększeniu siły ramion pojawi się możliwość zmniejszenia odrzutu broni podczas strzelania. To daje szerokie możliwości rozwoju postaci i na pierwszy rzut oka początkowe 21 podstawowych ulepszeń przeradza się w ponad 50 różnych możliwości.

Na początku gry gratis dostaniemy pięć podstawowych ulepszeń:

- **Single Takedown** – pokonanie w walce wręcz jednego przeciwnika (po ulepszeniu umożliwia obezwładnienie do czterech osób naraz)
- **IFF** – system rozpoznawania przyjaciół i wrogów czyli celownik zmieniający kolor na czerwony lub zielony w zależności od intencji NPC
- **Retinal Prosthesis** – proteza siatkówki wyświetlająca podstawowe informacje o obiektach w grze. W praktyce otacza złotą obwódką przedmioty możliwe do użycia jak również informuje co można zrobić z danym obiektem. Na przykład z naukowcem poniżej można porozmawiać

Podświetlone zostanie wszystko co znajdzie się w centrum ekranu np. broń wypadająca z rąk ranionego przeciwnika

- **Hacking Device** – możliwość hakowania urządzeń (na najniższym poziomie zapewne nie daje zbyt wiele opcji)
- **Infolink** – zdalne komunikowanie się z osobami np. Prichardem tłumaczącym nam że penthausu nie powinniśmy szukać w piwnicy ;)

Nawet nie będę próbował zgadywać co oznaczają poszczególne kolory w interfejsie ulepszeń, co sygnalizują świecące się przy niektórych ikonkach trójkąciki oraz jak dokładnie działa system instalowania i ulepszeń. Ulepszenia – podobnie jak w Deus Ex: Invisible War - dzielą się na pasywne i aktywne. Pasywne działają samoistnie i nie pobierają energii. Aktywne aby użyć trzeba włączyć samemu i te pożerają energię którą będzie można odnowić spożywając bliżej nie określone przedmioty.

Zainstalowane ulepszenia nie będzie można wymienić na inne – są permamentne. Dlatego warto je wybierać z głową. Ilość zdobytych wszystkich Praxis Points nie umożliwi jednoczesnego rozwinięcia wszystkich mechanicznych ulepszeń na maksymalne poziomy.

Zainstalowanie konkretnego ulepszenia w połączeniu z odpowiednią bronią może dać ciekawe efekty. Użycie karabinu laserowego (który ponoć ma być trudny do zdobycia)..

i rentgenu w oczach..

umożliwi zabicie wroga przez ścianę lub inną przeszkodę.

I kto wie ile będzie tych przeszkód :)

Interakcja z otoczeniem

To co teraz napiszę wielu osobom może się nie spodobać. Interakcja z otoczeniem nie będzie tak szeroka jak w poprzednich częściach serii. Wszystkie przedmioty oprócz komputera ze sreenshota poniżej będzie nie do ruszenia.

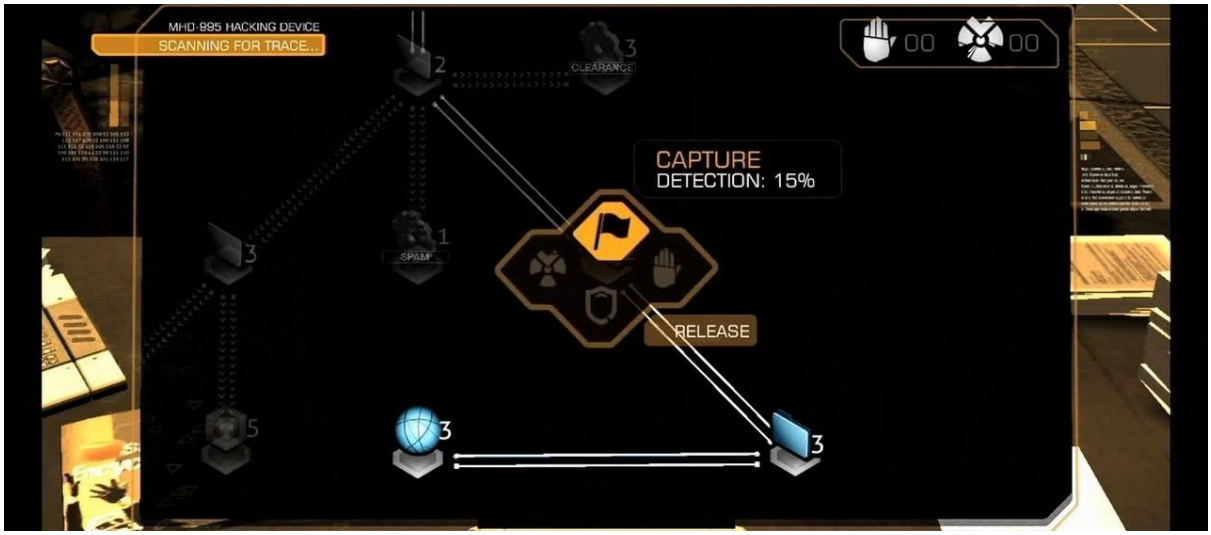
Brak interakcji z drobnymi przedmiotami tłumaczony jest troską o płynność gry. Otoczenia są zbyt szczegółowe i przepakowane drobiazgami. Ich ruchliwość zakłóciłaby płynność gry. Tu w zasadzie spełniły się moje obawy. Jeśli parę lat temu w Oblivionie wszystko można było podnieść i rzucić, a w DX: Human Revolution nie można tego robić to jest to wina engine Tomb Raidera który nie radzi sobie ze zbyt bogatą fizyką ;/

Drobiazgi będą niezniszczalne i przyspawane do stołów ale będą też obiekty jak najbardziej do użycia. Dużą skrzynię przeniesiemy, wskoczymy na nią i dostaniemy się do miejsce wcześniej niedostępnego, bądź też użyjemy ją jako ruchomą osłonę przed strzelającymi przeciwnikami – zupełnie jak w pierwszym Deus Ex.

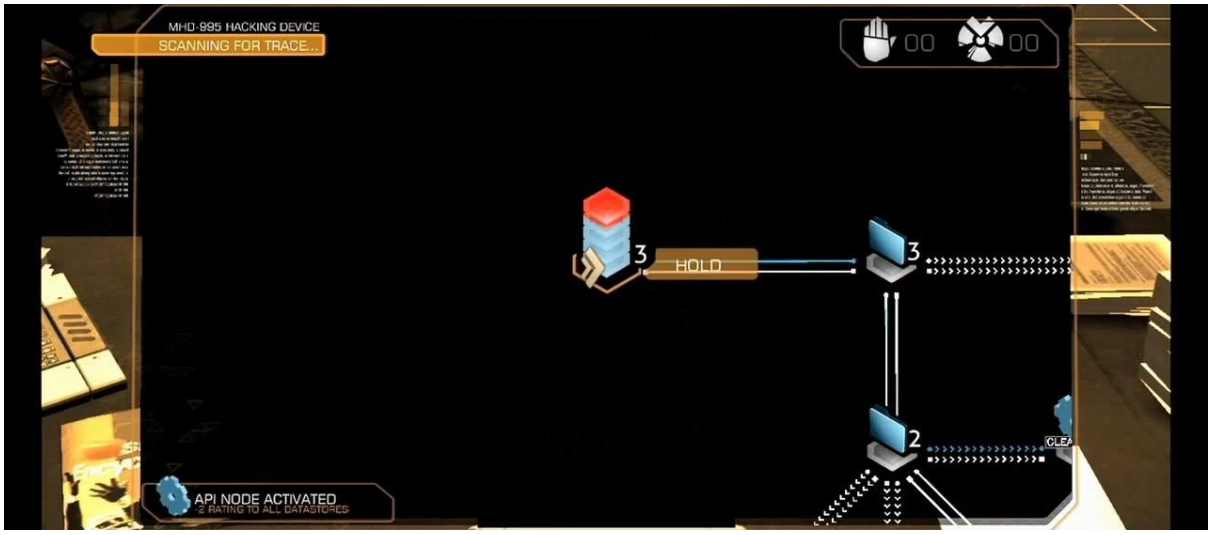
Drobniejsze skrzynki użyjemy jak broń rzucając nimi w przeciwników – zupełnie jak w Deus Ex: Invisible War.

Obiekty ruchome to nie tylko monotematyczne skrzynki lecz także kserokopiarka, czy kontener na śmieci.

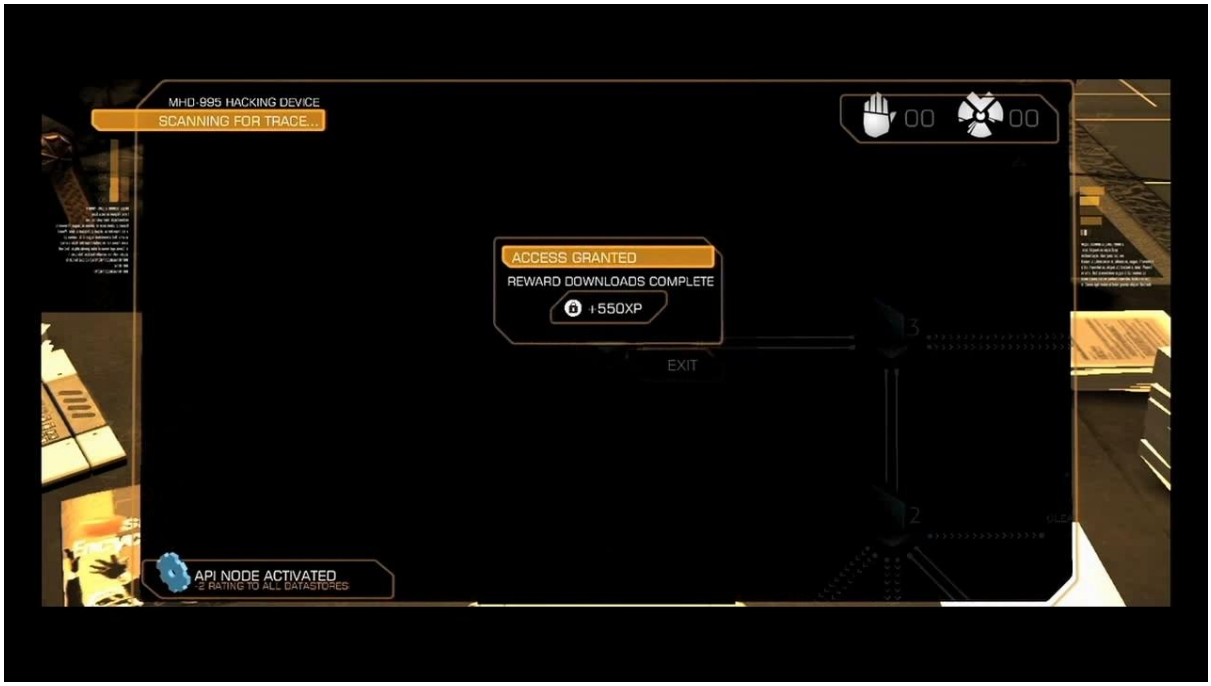
Hakowanie
Nie od dziś wiadomo że włamanie się do komputera będzie minigrą.



Na czym to ustrojstwo polega chyba nikt jeszcze nie wie. Nikt spoza Eidos Montreal.



Za to teraz każdy już wie że za udane shakowanie komputera dostaniemy nagrodę w postaci XPeków.



Kamery bezpieczeństwa
Na koniec łyżka dziegciu.

Nie chodzi o to że kamery bezpieczeństwa świecą jak ja .. a nieważne. To samo robiły w pierwszym Deus Ex.

Interfejs kamery wygląda przyzwoicie.

I nawet przymknę oko na linie określające zasięg widzenia kamery.

Jednak nie zniosę traktowania mnie jak głupa i dobitne pokazywanie za pomocą cutscenek, że gdy rzucę w kamerę granatem EMP to ta przestaje działać

a przejęty robot faktycznie jest przejęty.

Na szczęście owe cutscenki zostały stworzone na potrzeby trailera więc bez obaw :D

I tym optymistycznym akcentem kończę moją analizą z nadzieją że kwadratowe miski zostaną zaokrąglone przez teselację.

Kalendarium roczne

kalendarium wydarzeń w uniwersum Deus Ex

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 21.11.2010

1940

- Illuminati rozpoczyna okrojony na 25 lat program spisu ludności, notując każdego kto otrzymał szczepionkę przeciw ospie. Powstaje wielka baza kodów genetycznych.

1940

- Armia Stanów Zjednoczonych buduje lotnisko w pobliżu wyschniętego jeziora Groom (ang. Groom Lake). Pięć lat później zostaje opuszczone.

1947

- W Roswell w stanie Nowy Meksyk rozbija się UFO. Wojskowi znajdują 5 ciał Szaraków.
- USAF rozpoczyna Projekt Znak (ang. Project Sign), którego celem jest badanie raportów o "latających spodkach". Prezydent Harry Truman powołuje tajną grupę Majestic 12 której celem jest badanie technologii i biologii Obcych.

1948

- Projekt Znak zostaje zastąpiony przez Projekt Uraza (ang. Project Grudge), który skupia się na demaskowaniu zgłoszeń o pojawianiu się UFO. Rok później grupa operacyjna zostaje ograniczona do jednej osoby.

1951

- Wszystkie dotychczasowe materiały związane z UFO zostają przeniesione do nowego Projektu Błękitna Księga (ang. Project Blue Book).

1954

- Illuminati tworzy Grupę Bilderberg oraz przejmuje Majestic 12.

1955

- Lotnisko w pobliżu Groom Lake zostaje przekształcone w tajną bazę, przez co ogranicza się do niej dostęp drogami lądowymi i powietrznymi. Zbudowane są nowe pasy startowe, budynki oraz hangary. Prowadzone są testy na nowym samolotem rozpoznawczym Lockheed U-2.

1963

- John Fitzgerald Kennedy - protegowany Iluminati - zostaje zabity po tym gdy na Uniwersytecie Columbia wspomniał o "spisku".

1969

- Projekt Błękitna Księga zostaje zamknięty. W Raporcie Condona stwierdzono, że zgromadzone informacje na temat UFO w żaden sposób nie mają wpływu na narodowe bezpieczeństwo i postęp nauki. Majestic 12 nadal działała w ukryciu.

1984

- Wyciekają wczesne dokumenty dotyczące działalności Majestic 12. Oficjalne źródła podają że są to falsyfikaty.

1987

- Udaje się opracować konwertery wykorzystujące energię punktu zero do otrzymywania niewyczerpalnego, darmowego, ekologicznego źródła energii dla wszystkich mieszkańców Ziemi. Raport dla Kongresu USA informujący o tym fakcie zostaje utajniony.

1993

- Rodzi się Adam Jensen.

1996

- Hugh Darrow zakłada firmę protetyczną Darrow Industries.

2004

- Amerykańskie wojsko rozpoczyna Projekt Fenix - weterani z dwóch konfliktów z Zatoki Perskiej którym amputowano członki, namawiani są do zgłaszania się do zaawansowanych badań protetycznych.

2005

- Projekt Echelon zostaje przeniesiony do Strefy 51.

2007

- David Sarif zakłada firmę Sarif Industries w dawnej fabryce samochodów w Detroit.

2008

- Przy wsparciu ONZ i kilku dużych firm biotechnologicznych jak np. VersaLife Group, WHO formuje Omega Ranch - centrum które ma wskazać kierunek badań nad genetyką wirusów i naukami biologicznymi. Program ma na celu wesprzeć Inicjatywę Kontroli Chorób (ang. Disease Control Initiative).

2009

- Kongres USA zatwierdza projekt ustawy Recycle Military Bill w którym zapisano finansowanie darmowych protez weteranowm wojennym. Sarif Industries wygrywa lukratywny kontrakt i staje się amerykańskim liderem w produkcji protez.

2011

- Koncentrator Internetu 2 (ang. Internet 2 hub) zostaje przeniesiony do podziemnych laboratoriów w Strefie 51.
- Darrow Industries publikuje "FittestXY" - test wykrywający rzadką wadę genetyczną, która uniemożliwia akceptację implantów przez organizm co w skrajnych przypadkach doprowadza do śmierci.
- Haydon Suyong otwiera sieć kliniki medycznych dla mechanicznie ulepszonych L.I.M.B. International.

2013

- Po roku funkcjonowania w podziemiu, w 12 krajach zostaje zalegalizowana Augmented Combat Challenge (ACC) - liga sportów walki mechanicznie ulepszonych.

2014

- Adam Jensen wstępuje do policyjnych sił Detroit.

2016

- The Singularity Faith of the Machine God (SFMG) - quasi-religijne ugrupowanie popierające mechaniczne ulepszenia ludzi zostaje zarejestrowane jako kościół.

2017

- Pojawiają się pierwsze dokumenty dotyczące Projektu Akwinata.

2018

- Rodzi się Paul Denton.
- Adam Jensen wstępuje do SWAT.

2019

- Wyłania się chrześcijańskie ugrupowanie NuChrist Initiative popierające klonowanie, mechaniczne ulepszenia i rozwój biotechnologii.
- Formuje się Belltower Associates skupiające prywatnych przedsiębiorców wojskowych.

2021

- Sąd Najwyższy w USA orzeka konstytucyjne prawo do możliwości mechanicznego ulepszenia.

- Bill Taggart formuje ugrupowanie antyulepszeniowe Humanity Front z siedzibą w Utah.

2023

- 5-letni Paul zostaje wybrany jako obiekt testów i sklonowany.

2024

- Rozpoczęto wstępne testy nanoulepszeń na klonach Paula Dentona.

2025

- Adam Jensen nie wykonuje rozkazu zastrzelenia mechanicznie ulepszonego nastolatka i traci stanowisko dowódcy SWAT.

2026

- Adam Jensen obejmuje w Sarif Industries stanowisko szefa zespołu do spraw bezpieczeństwa.

2027 Akcja Deus Ex: Human Revolution

- Zostaje przeprowadzone "Głosowanie Biopolityczne"

2028

- Testy wykazują znikome powodzenie eksperymentów na klonach, matka Paula zostaje zapłodniona zarodkiem JC.

2029

- Rodzi się JC Denton.
- Naukowcy konstruują embrioniczne inkubatory.

2030

- Naukowcy próbują zdobyć próbki wirusa grypy z 1918 roku z ciał pogrzebanych pod lodem bieguna północnego. Wirus wymyka się spod kontroli powodując ogólnoświatową pandemię gruźlicy. VersaLife, do tej pory małe laboratorium genetyczne, opracowuje lekarstwo tym samym bogacąc się niewyobrażalnie.
- Wynaleziono szczepionkę na AIDS.
- Bliżej nieokreślona firma mająca swoją siedzibę w Los Angeles podobnie jak VersaLife, również opracowuje lek na grypę, jednak niedługo potem następuje trzęsienie ziemi (ktoś podkłada niskoradioaktywne ładunki wybuchowe wzdłuż uskoku) topiąc miasto i część San Francisco. Rząd skupia się na pomocy stanowi Kalifornia.

2031

- Utah, a za nim inne stany wyrażają chęć odłączenia od USA. Do podziału nie dochodzi jednak Teksas zostaje zaatakowany przez Meksyk. Powstają Północno-Zachodnie Narodowe Siły Secesjonistyczne skupiając Waszyngton, Oregon, Idaho, Montanę i Wyoming.

2034

- Rozpoczyna się faza badań nad drugą generacją klonów.

2035

- Rodzice Paula i JC Dentonów giną w zamachu. JC zostaje wysłany do szwajcarskiej szkoły.
- MJ12 odłącza się od Illuminati.

2036

- Paul Denton rozpoczyna 4-letnie studia na uniwersytecie.

2040

- Paul Denton wstępuje do UNATCO.

2042

- Wprowadzenie Ustawy o Broni Sportowej.
- Powstanie Narodowych Sił Secesjonistycznych.
- JC Denton kończy szkołę.
- Page Industries rozpoczyna prace nad Akwinatą.

2044

- Zostają wykryte wspólne ośrodki czuciowe w mózgu.

2045

- Śmierć Leona Woodsa.

2046

- Wprowadzenie "prawa ogradzania" w Nowym Jorku.
- VersaLife rozpoczyna prace nad antidotum Szarej Śmierci - Ambrozją.

2047

- Skandal "Somnolente Ile" we Francji.
- Według plotek w tym roku rozpoczynają się prace nad Protokołem Akwinaty.

2048

- Rok wyborów prezydenckich i kongresowych w USA. Prezydentem zostaje Philip Riley Mead.

2049

- Majestic 12 udaje się zmusić do współpracy z nanoimplantami wszystkie zwoje mózgowe.

2050

- Paul Denton dostaje ofertę uzyskania nanowszczepów, eksperyment zakończony sukcesem; większość klonów zostaje usunięta.

2051

- Wybucha pandemia Szarej Śmierci.
- Zakon Templariuszy zostaje zdezaktywowany na skutek szturmu jednostek UNATCO oraz Interpolu na ich paryską kwaterę główną.
- UNATCO niszczy Statuę Wolności, zrzucając winę na Silhouette.
- Wybuch epidemii Szarej Śmierci.
- We wrześniu umiera Beth DuClare.
- Ucieczka członków X-51 ze Strefy 51. Podłożone przez nich ładunki wybuchowe niszczą większość maszyn, w tym Uniwersalny Konstruktor..
- JC Denton wstępuje do UNATCO, poddaje się eksperymentowi wszczepienia nanoulepszeń.

2052 Akcja Deus Ex

- JC Denton rozpoczyna czynną służbę.
- Ustanowienie stanu wojennego w USA.
- Zniszczenie Strefy 51 i Wielki Upadek
- JC Denton łączy się z Heliosem, zapada w śpiączkę i przenosi się na Antarktydę.
- Alex Denton opuszcza inkubator (przydzielony rok urodzin to 2047).

2053

- Chad Dumier staje na czele WTO, zaś Nicolette DuClare tworzy Kościół Ładu.

2057

- Seattle dołącza do WTO.

1960

- Alex Denton rozpoczyna naukę w chicagowskim Tars.

2067

- Zaburzenia struktury Chmury Nanitowej 9 dają nadzieję mieszkańcom Kairu na czyste powietrze, ale okazują się tymczasowymi zakłóceniami, spowodowanymi przez El Niño.

2069

- Donna Morgan zostaje szefem ochrony WTO.
- Paul Denton testuje nową architekturę biomodów - próba okazuje się nieudana, Paul zapada w śpiączkę i zostaje zamrożony.

2071

- Zamieszki w rafinerii w Seattle. Kiedy ogłoszone zostają wyniki referendum dotyczącego wcielenie miasta do WTO. Niektórzy mieszkańcy Dolnego Seattle wychodzą na ulice, twierdząc że głosowanie sfałszowano.
- Ludzkość ląduje na Marsie.

2072 Akcja Deus Ex: Invisible War

- Zniszczenie Chicago przez detonator nanitowy.
- Odłączenie się Zakonu Templariuszy od Ładu. Atak enklaw WTO.

Wydania gry Deus Ex: Human Revolution

opis wydań gry Deus Ex: Human Revolution na PC

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.09.2011

Wszystkie niżej opisane wydania to wersje europejskie. Autor artykułu miał dostęp do wydań na PC więc takie opisał. Jeśli właściciele konsol podzielą się swoimi uwagami to zestawienie zostanie uzupełnione. Podziękowania ślę w stronę użytkownika Włodi, który dostarczył zdjęcia wydania podstawowego - EL.

Wydanie podstawowe
Data wydania - 26 sierpnia 2011r.
Cena - 119,99 zł
Nośnik - 1DVD
Pudełko - czarny amaray
Wersja językowa - polska (kinowa)
Instrukcja - papierowa (j. polski)
Dodatkowe informacje - Wydanie podstawowe. W pudełku oprócz DVD z grą znalazła się instrukcja, ulotka z kodem aktywującym grę oraz ulotka z kodem promocyjnym do Kompanii Graczy Cenegi. Zamawiając grę przed premierą można było dostać DLC - Pakiet Wybuchowy oraz oraz Pakiet Ulepszeń Taktycznych (kody do DLC dystrybuowane w różny sposób w zależności od wydawcy np. poprzez e-mail).

Wydanie podstawowe - Edycja Limitowana
Data wydania - 26 sierpnia 2011r.
Cena - 139,99 zł
Nośnik - 1DVD
Pudełko - czarny amaray
Wersja językowa - polska (kinowa)
Instrukcja - papierowa (j. polski)
Dodatkowe informacje - Wydanie podstawowe standardowo wzbogacone o DLC - Pakiet Wybuchowy oraz Pakiet Ulepszeń Taktycznych (nie wymieniony na pudełku). Kod do DLC znalazł się na ulotce zamieszczonej w pudełku. Wydanie posiada lekko zmienioną okładkę w stosunku tańszego wydania podstawowego. Wielkość limitowanego nakładu nieznana.

Augmented Edition
Data wydania - 26 sierpnia 2011r.
Cena - 179,99 zł
Nośnik - 2DVD
Pudełko - karton
Wersja językowa - angielska
Instrukcja - ulotka (j. angielski)
Dodatkowe informacje - Jest to wspólne wydanie dla całej Europy. Na płycie jest angielska wersja językowa, ale poprzez Steam można ściągnąć pozostałe języki takie jak: polski, niemiecki, francuski,

hiszpański, włoski i rosyjski. Wydanie standardowo posiada Explosive Mission Pack oraz Tactical Enhancement Pack. Wydanie zapakowane w matowy czarny karton. Na zewnetrznej okładce obecne są lakierowane fragmenty co wizualnie ładnie się prezentuje. W środku znalazły się dwie płyty DVD umieszczone w digipacku. Druga płyta zawiera materiały dodatkowe takie jak: 44-minutowy film dokumentalny o tworzeniu gry (brak polskich napisów, za to są wszystkie inne), soundtrack z gry w postaci 12 plików MP3 (320kb/s), animowany komiks, trailer z targów E3 oraz jego animowany storyboard. Poza tym w pudełku został umieszczony 40 stronicowy arbook w miękkiej oprawie. Dołączone są też dwie ulotki - jedna z kodem aktywacyjnym grę, zaś druga z kodem rejestracyjnym grę w bazie Square Enix (do gry zupełnie niepotrzebny). Zamiast instrukcji w pudełku znalazła się broszurka w języku angielskim z klawiszologią oraz poradą jak zainstalować grę.

Edycja Kolekcjonerska
Data wydania - 26 sierpnia 2011r.
Cena - 299,99 zł
Nośnik - 2DVD (PC), 2DVD (Xbox360), DVD+Blu-ray (PS3)
Pudełko - karton
Wersja językowa - angielska
Instrukcja - ulotka (j. angielski)
Dodatkowe informacje - Wydanie limitowane w 20 000 egzemplarzach (nie wiadomo czy na caly świat czy na każdy kontynent oddzielnie). Pomimo wcześniejszych zapowiedzi, z Polski zostało w całości wycofane. Zawartość jest identyczna jak w przypadku Augmented Edition. Są te same płyty, artbook, digipack i ulotki. Różnica jest taka, że całość została zapakowana w dwuczęściowe kartonowe pudełko. Poza tym jak nie trudno zauważyć, w środku znajduje się figurka Adama Jensena z akcesoriami. Pudełko jest w całości czarne nie licząc grafiki na górnym wieczku. Na tylną część nałożony był kartonik z opisem zawartości. Wydanie kolekcjonerskie było identyczne dla każdej platformy. Różnice wynikały ze wspomnianego kartonika oraz płyt. Posiadacze PS3 dostali grę na DVD i dodatki na Blu-ray (mimo wszystko ta sama jakość filmów czyli w standardzie DVD).

Przegląd fanowskich stron DX

spis fanowskich wortali poświęconych serii gier Deus Ex

Publikacja: Nexus

Data publikacji: 5.01.2012

ANGLOJĘZYCZNE

STORMTROOPERS - The Invasion Begins

Adres: http://stormtroopers.com
Uruchomiona: 24 marca 1998
Zamknięta: 20 lipca 2001
Status: offline
Założyciele: Lucas „TheZealot" Davis

Strona skupiająca się wokół studia ION Storm. Pomysłodawcą był Lucas „TheZealot" Davis, który pracował nad Anachronox. Współzałożycielami byli: M. "Sandmoose" Luton, Michael "Hudd" Huthman, Lucas "The Zealot" Davis, Trey "CiDcO" Winston, J.P., L.D. oraz Zep. Stała na serwerze GameSpy jako że w tamtym czasie firma ta specjalizowała się w hostowaniu stron związanych z grami komputerami (swą działalność rozpoczęła w 1996 z własnej inicjatywy uruchamiając QuakeWorld – stronę poświęconą modom i grze MP Quake'a).

STORMTROOPERS pomimo swych korzeni miała charakter fanowski. Skupiano się przede wszystkim na dostarczaniu najświeższych informacji związanych z produkowanymi grami. Istniał też mały dział z wywiadami i artykułami (między innymi raporty z targów E3 i ETCS). Każda gra posiadała swoją własną podstronę z odrębną zawartością. Wśród nich był Deus Ex Incarnate.

Stormtroopers został zamknięty wraz z zamknięciem oddziału ION Storm w Dallas. Wszystkie podstrony dotyczące gier do tego czasu zdążyły się usamodzielnić w ramach GameSpy Network.

Deus Ex Incarnate

Adres: http://www.stormtroopers.com/deusex/ http://www.rpgplanet.com/deusex/
Uruchomiona: 14 lipca 1998
Zamknięta: 7 lutego 2001
Status: offline
Założyciel: Bruce "Gwog" Ladewig

Pierwsza strona o Deus Ex utworzona przez Bruce'a Ladewig'a po owocnym nocnym czacie z programistą Deus Ex Albertem Yarusso. Na początku działała w ramach serwisu STORMTROOPERS. W połowie 2000 roku usamodzielniła się i funkcjonowała z ramienia RPGPlanet więc nadal była hostowana przez GameSpy. Efektem tego była zmiana adresu na http://www.rpgplanet.com/deusex/ Co ważniejsze DXI zaczął hostować tematyczne podstrony użytkowników nie należących do redakcji. Pierwszą z nich była witryna Mod Headquarters (uruchomiona 27 lipca 2000) poświęcona – jak

wskazuje nazwa – modom do DX. Warto zwrócić uwagę, że w tym czasie gracze nie mieli jeszcze dostępu do SDK, ponieważ wyszedł on dopiero 25 września. Deus Ex Incarnate ostatecznie wyewoluował na początku 2001 roku zmieniając layout i adres na planetdeusex.com przekształcając się w Planet DeusEx.

PDX był klasyczną fanowską stroną posiadającą to co mieć powinna, a nawet więcej czyli: najświeższe newsy, autorskie wywiady z twórcami gry, galerię screenshotów i szkiców, jak również informacje o twórcach gry.

Planet DeusEx

Adres: http://www.planetdeusex.com
Uruchomiona: 7 lutego 2001
Ostatnia aktualizacja: 16 listopada 2004
Status: online
Założyciel: Bruce "Gwog" Ladewig

W czasie swej działalności największa strona poświęcona Deus Ex. Została przekształcona z Deus Ex Incarnate 7 lutego 2001. 16 listopada 2004 na życzenie GameSpy newsy zostały zarchiwizowane. Tym samym rozwój i funkcjonowanie strony zostało zamrożone. Nie mniej PDX nadal jest online, ale niestety bez archiwum newsów, które zniknęły we wrześniu 2010 oraz z okaleczonym forum z którego zniknęły posty napisane przed 2007 rokiem (efekt awarii serwera bądź niefortunnej migracji na inny serwer).

Na witrynie starano się w jak najszerszym zakresie opisać pierwszego Deus Ex – począwszy od spisu wyposażenia, a na postaciach, miejscach i ugrupowaniach kończąc; do tego opis przejścia gry, ponad dwadzieścia artykułów na różniaste tematy, wywiady z twórcami, opowiadania fanów w tym cztery długie serie: Decker Parkes, The Path to Illumination, Twist i Got Ghand?.

Deus Ex: Invisible War po wydaniu został zignorowany. Dział z nim związany składał się z przedpremierowych informacji. Najwyraźniej nikt nie miał ochoty na jego aktualizację co dobitnie pokazuje co się działo ze społecznością fanów w 2004 roku.

Redakcja PDX nie polegała tylko na własnej twórczości. Kontynuowana była polityka hostowania fanowskich podstron, a tych podczas działania portalu było zatrzęsienie – naliczyłem ich ponad 70! W większości były to strony poświęcone produkowanym modom i modyfikacjom. Były też poradniki obsługi SDK, witryny klanów MP, a także blog Harvey'a Smitha.

DXNation - Your favorite Deus Ex brothel, AND mine...

Adres: http://www.dxnation.com
Uruchomiona: 11 maja 1999
Zamknięta: ~13 grudnia 2000
Status: offline
Założyciele: Jonah "Osmosis" Rosestone i Raul "OnlyOne" Aguilarktóry

Pomysłodawcą strony był Osmosis, który najwyraźniej zainspirował się zbliżającymi się targami E3. Tuż przed nimi wspominał, iż zamierza na bieżąco dostarczać najświeższe wiadomości z ewentu. Stroną techniczną zajął się OnlyOne – twórca UnrealNation.

Witryna funkcjonowała do końca 2000 roku, gdy ogłoszono nabór do redakcji. Niedługo potem zniknęła z sieci z powodu awarii serwera. Gdy serwer wstał, strona nie poszła w jego ślady. Miała być ponownie uruchomiona 22 lipca 2001 jednak nigdy do tego nie doszło.

DXNation była interesująca przede wszystkim ze względu na liczne wywiady z twórcami Deus Ex. Być może redakcja miała ułatwiony dostęp do ION Storm za sprawą dwóch redaktorów - Aaron "O(\\/)eG@" McAuley oraz Sean "Kaigen" Simpson współpracowali z oficjalnym forum ION Storm. Oprócz standardowych informacji o grze na stronie znajdował się kącik z opowiadaniami.

31 lipca 2000 DXNation wchłonęła inną deus exową stronę DXDot.com. Jedyne co o niej wiadomo to to iż 7 maja 2000 roku redaktorzy tej witryny przeprowadzili wywiad z Bobem Whitem i Scottem Martinem. Poza tym w tym samym miesiącu połączyła się z Deus Ex Zone [http://dxzone.blinkingdot.com/].

DeusExNews.com

Adres: http://www.deusexnews.com
Uruchomiona: 1999
Zamknięta: 17 listopada 2000
Status: offline
Założyciel: ?

Niewiele wiem o tej stronie. Stała na serwerze XtremeNetwork.com Jej zawartość nie była imponująca. Skupiano się na newsach, jednak jak na przekór witryna nie była tak często aktualizowana jak inne fanowskie strony. Zapewne było to spowodowane tym, iż informowano tylko o artykułach i wywiadach umieszczonych w sieci. Nie poruszano działalności społeczności fanów, zaś redaktorzy nie tworzyli własnej publicystyki.

Deus Ex Center

Adres: http://www.deusexcenter.com
Uruchomiona: 9 marca 2000
Zamknięta: jesień 2002
Status: offline
Założyciel: ChronosWing

Kolejna fanowska strona hostowana na darmowym serwerze tym razem ma MGON International AB. Wystartowała stosunkowo wcześnie aczkolwiek szybko zamilkła do lipca 2000. Po tym nastąpił jej duży rozkwit. Deus Ex Center funkcjonował dość sprawnie do drugiej połowy 2002 roku.

Tak jak na innych stronach tego typu, również na tej prowadzono hosting małych podstron jednak bez imponujących sukcesów. Hosting znalazły ledwie dwie witryny: M. Havoc's Journal (http://majorhavoc.deusexcenter.com/) oraz Project: 0071 (http://0071.deusexcenter.com/)

Zawartość strony była raczej przeciętna. W najbardziej rozbudowanym dziale dotyczącym DX1 znajdowały się podstawowe informacje bez żadnych opisów ot np. lista nanoulepszeń, typów broni itp. Można było odnieść wrażenie że twórcy chcieli zrobić stronę, a jednocześnie trwali w jakiejś niemocy. Był też download - na pierwszy rzut oka rozbudowany - ale z plikami które można było znaleźć wszędzie indziej.

DeusEx-Machina.com - a TTLG Production

Adres: http://deusex-machina.com
Uruchomiona: 22 marca 2000
Ostatnia aktualizacja: 16 marca 2010
Status: online
Założyciel: Jazar

Strona powstała w ramach TTLG.com – serwisu założonego w 1996 roku i skupiającego się wokół Looking Glas Studios – odpowiednik wcześniej opisywanego Stormtroopers. Zapytacie jaki ma związek to studio z Deus Ex? Otóż ION Storm powstał na zgliszczach zamkniętego oddziału Looking Glass Studios w Austin.

Po uruchomieniu Deus Ex Machina, założyciel szybko się ulotnił i pojawili się najrozmaitsi newsmeni. Stabilizacja nastąpiła w październiku gdy pałeczkę w newsowaniu przejął BackDoorBandit wraz z Lancerem, który zajął się kwestiami technicznymi. W tym czasie strona została mocno rozbudowana i była aktywna do 8 listopada 2004 kiedy to Warren Spector opuścił ION Storm. Przez kolejne lata witryna wisiała w letargu, a obudziła się pod koniec 2007 roku gdy ogłoszono rozpoczęcie prac nad Deus Ex 3. Mimo to Deus Ex Machina nie była zbyt aktywna. Przez trzy kolejne lata pojawiło się ledwie 11 newsów. Ponownie zamilkła w marcu 2010 i raczej nie ma szans na powrót do dawnej świetności.

Na Deus Ex Machina skupiano się przede wszystkim na newsach i tych nie brakowało. Jest tam też parę wywiadów z twórcami DX oraz modów do niego. Poza tym funkcjonowały standardowe działy takie jak galeria screenów i artworków, linki do wywiadów, zapowiedzi i recenzji jak również opis przejścia gry autorstwa Chucka "Absynthe" Simciaka (wcześniej znalazła się na Denton's Databank). Wzorem wielu innych stron nie powstały żadne działy związane z Deus Ex: Invisible War.

Pod DXM hostowano dwie podstrony:
BackDoor's Ramblings – artykuły jednego z liderów strony (James Webb aka BackDoorBandit)
The Cassandra Project.- modyfikacja do DX o tej właśnie nazwie

Deus Ex Related

Adres: http://deusexrelated.cjb.net
Uruchomiona: 23 marca 2000
Zamknięta: 28 marca 2000
Status: offline
Założyciele: CB_Seiken

Deus Ex Related funkcjonowała przez całe pięć dni – taki właśnie okres czasu obejmują newsy na stronie. Witryna wisiała w tej postaci w internecie do 2004 roku.

Ta strona to jeden wielki plagiat. Cały dział opisujący Deus Ex został wprost przeniesiony z oficjalnej deusex.com poprzez zrobienie screenshotów i umieszczenie ich na niniejszej stronie. Poza tym było tam parę linków do wywiadów i to w zasadzie wszystko.

Deus Ex

Adres: http://www.deus-ex.net
Uruchomiona: 25 czerwca 2000
Zamknięta: 28 czerwca 2000
Status: offline
Założyciel: ?

Ambicje chyba były duże bo Deus-Ex.net wystartował w dwóch wersjach językowych – angielskiej i niemieckiej. Jak wskazywał napis w centralnej części witryny, strona była dopiero w powijakach. Jednym zapełnionym działem była sekcja z kilkoma charakterystykami postaci (przepisane z deusex.com). Wszystkie podstrony zarówno pełne jak i puste znajdowały się w domenie http://www.combat-zone.de/site-deusex/

Witryna w tej postaci wisiała do stycznia 2002. Domena deus-ex.net została w przyszłości wykorzystana przez kogoś zupełnie innego.

D E U S - E X . O R G - Your Daily Dose of Deus

Adres: http://www.deus-ex.org
Uruchomiona: 24 czerwca 2000
Zamknięta: 28 kwietnia 2003
Status: offline
Założyciele: Jon Panozzo

Była jedną z pierwszych stron postawionych na serwerach edgenetwork (powstali w kwietniu 2000). 23 kwietnia 2003 roku, zapewne za sprawą firmy hostującej przekształciła się w DeusExGaming i zmieniła domenę na deusexgaming.com

To była przyzwoita strona posiadająca działy opisujące wszystkie aspekty gry, a więc spis broni, nanoulepszeń, umiejętności. Był też autorski opis przejścia gry jak też pokaźny dział z poradnikami do SDK. To wszystko czyniło Deus-Ex.org dobrą alternatywą dla PDX. Niestety po dwóch latach działalności przestała się rozwijać i redaktorzy ograniczali się do newsowania i hostowania zewnętrznych stron (tych nazbierało się ponad trzydzieści).

DeusExGaming.com - For Your Daily Dose Of Deus - #1 Resource for Deus Ex

Adres: http://www.deusexgaming.com
Uruchomiona: 28 kwietnia 2003
Zamknięta: październik 2009

Status: offline
Założyciel: ?

DeusExGaming to dawna deus-ex.org jedynie ze zmienioną nazwą i kosmetycznymi zmianami w layoucie.

Po wydaniu DX2 zaczęła przygasać. Dział o IW w zasadzie nie istniał nie licząc obrazków sprzed premiery gry. Mimo to przez kolejne lata strona była online. W 2007 roku po dwóch latach milczenia zanewsowali o DX3 i znowu zamilkli. Na początku października 2009 niespodziewanie DeusExGaming został skasowany przez edgenetwork.

DeusExGaming kontynuował politykę hostowania małych podstron, jednak od 2003 przybyło ich ledwie cztery.

Deus Ex . Al . Ru

Adres: http://deusex.al.ru
Uruchomiona: 7 września 2000
Zamknięta: 27 września 2000
Status: offline
Założyciele: Halliwell, !Eagra, KuroshiX, Soviet Lenin, Flame God

Z wizualiów zachował się tylko przedsionek ale wewnątrz i tak nie było fajerwerków. Mimo to zawartość miała całkiem ciekawą. Znajdowały się tam opisy sztuczek jakie można wykonać w Deus Ex np. jak dostać dodatkową ilość punktów doświadczenia wykorzystując niedoróbki w grze. Była też lista bugów i porady jak skutecznie czitować.

Witryna żyła krótko, a ostatecznie zniknęła z sieci w 2001 roku.

Welcome To Mac Deus Ex

Adres: http://macdeusex.insidemacgames.net http://www.macdeusex.com
Uruchomiona: 03 listopada 2000
Zamknięta: 2001
Status: offline
Założyciel: Robert Baird

Strona poświęcona Deus Ex na komputer Macintosh. Jej zawartość nie była imponująca – ot newsroom, bardzo podstawowe informacje o grze (lista broni, wymagania sprzętowe itp), wywiad z Markiem Adamsem z Westlake Interactive (firmy odpowiedzialnej za port DX na Maca) i parę innych drobnych tekstów. W dziale Features warto odnotować to co się odbiło echem w środowisku fanów czyli skiny Anny Navarre i Gunthera Hermanna do gry Sims :)

Po zamachu z 11 września webmaster zdołował się i doszedł do wniosku że nie chce już grać w Deus Ex. Twórca jednak zmienił zdanie i strona wstała 8 lutego 2002 z nowym layoutem. Wszystkie działy były wyczyszczone i praktycznie puste. Newsroom żył do końca lutego po czym zamilkł. Z czasem

newsy zupełnie zniknęły, jak też pozostała zawartość strony. Można powiedzieć że witryna pełniła przedsionek do forum, które było przez cały czas aktywne.

W pierwszym kwartale 2003 cała witryna zniknęła i w jej miejsce znalazła się petycja aby DX2 wyszedł na Maca. Zapisało się nawet kilkanaście osób. W połowie roku petycja została usunięta i zrobiono przekierowanie do istniejącego forum. Całość zniknęła w 2004 roku.

DXEditing.com - The #1 Source for Deus Ex Mapping and Modding

Adres: http://www.deus-ex.org/dxediting/ http://dxediting.deus-ex.org http://www.dxediting.com
Uruchomiona: 29 listopada 2000
Zamknięta: październik 2009
Status: offline
Założyciel: AsylumX

Wystartowała 29 listopada 2000 pod skrzydłami deus-ex.org Newsowano na wszelkie tematy związane z DX. Na stronie znajdowały się liczne poradniki do SDK, recenzowano mody, prowadzono dział pośredniczący między twórcami modów i wolnymi strzelcami (ten nie funkcjonował zbyt długo bo został zastąpiony bardziej funkcjonalnym działem na forum).

DXEditing usamodzielnił się 31 maja 2001 pod adresem http://www.dxediting.com 20 sierpnia tego samego roku zniknął z sieci i wrócił blisko rok później 9 czerwca 2002 wraz z nowym layoutem i porządkiem w menu. Przez pierwszy rok od reanimacji pojawiały się nowe materiały, ale z czasem skupiano się jedynie na newsowaniu. Od 2005 jedyny ruch jaki dało się zaobserwować miał miejsce na forum, który z czasem również i tam praktycznie wygasł. W tej postaci witryna była online do 2009 roku kiedy to została skasowania przez edgenetwork razem z DeusExGaming.

Deus Ex Central

Adres: http://deusexcentral.com
Uruchomiona: 22 grudnia 2000
Zamknięta: 15 lutego 2001
Status: offline
Założyciel: Jon Coulter

Krótko funkcjonowała, bo ledwie dwa miesiące i połączyła się z deusex.org

Niestety nie zachowała się wizualna kopia strony. W każdym razie posiadała standardowe działy dotyczące DX takie jak: Walkthrough, Story, Items, Aug Guide, Weapons, Downloads, ScreenShots, Cheats oraz jeden artykuł Philosophy and Deus Ex przetłumaczony na naszej stronie.

DeusEx-Online.com | Destruction, terrorism, and hot chocolate

Adres: http://deusex-online.com
Uruchomiona: 18 kwietnia 2002
Zamknięta: 19 kwietnia 2006
Status: offline

Założyciel: Illuminati-IIS

Strona śmigająca na serwerach IISNet. Autor przez długi czas nie wiedział właściwie co chce zrobić. Domena została zarejestrowana jeszcze w maju 2001. W planie była witryna MJ12 ale nie wystartowała. 23 listopada 2002 ruszyło coś co się zwało Deus Ex Hub Project Preview,. W końcu pod koniec 2002 światło dzienne ujrzał DeusEx-Online - coś co trudno określić.

Najpierw miała być dwujęzyczna ale ostatecznie była po angielsku. Poświęcona była trybowi MP. Znajdowały się też podstawowe informacje o DX 1 i 2 ale były to tylko proste zajawki. Na początku działalności niemal codziennie pojawiały się newsy, z czasem jednak coraz rzadziej. Witryna zamilkła w 2006 roku ale nadal była online prawdopodobnie do 2008 roku.

Główną działalnością portalu było hostowanie podstron klanów MP i były to: [3] Triad, [AK], [BTJ], [CG], [D12], [DK], [W]. Znalazło się również miejsce na dwie strony modów: Hejhujka Modifications oraz GiTM World i stronę ogólną o wszystkim [3]Messiah.

DeusEx.Net

Adres: http://www.deus-ex.net
Uruchomiona: 2006
Ostatnia aktualizacja: 8 lipca 2010
Status: online
Założyciel: Destroyerzero

Ta strona to jedna wielka baza plików i jest tu wszystko: mapy single player, mapy multiplayer, mutatory, patche i inne pliki związane z pierwszym Deus Ex.

8 lipca 2010 autor strony obraził się na społeczność DX i napisał niezbyt miły list skierowany w jej kierunku. Nie mniej witryna nadal wisi z pełną funkcjonalnością.

Theos Ek

Adres: http://theosek.sitesled.com
Uruchomiona: styczeń 2007
Ostatnia aktualizacja: 15 marca 2009
Status: online
Założyciel: Chris the Cynic, walton simons

Ta strona to strona dwóch dociekliwych fanów Deus Ex, którzy przyglądają się grze nieporównywalnie bliżej niż większość graczy. Na witrynie umieszczają swoje spostrzeżenia i obserwacje na temat pierwszego Deus Ex. Można znaleźć tam takie artykuły jak:
Master Timeline – roczne kalendarium wydarzeń począwszy od narodzin Jezusa i kończąc na wydarzeniach z Deus Ex
Series P – rozprawka na temat Facetów w Czerni
Day Timeline – godzinowy plan wydarzeń w Deus Ex
Clearances – o stopniach tajności w UNATCO i MJ12
Grays – jak nie trudno zgadnąć rozprawka o szarych

Lines – teorie i obserwacje na temat linii augmentacyjnych Boba, Paula i Simonsa
Alex D Hologram – hologram Alexa w A51
Developer E-mails – emaile Chrisa Todda i Steve Powersa do Chrisa the Cynic

Na stronie znajduje się też baza tekstów i obrazków z gry.

Deus Ex Central

Adres: http://www.deusexcentral.com
Uruchomiona: grudzień 2007
Ostatnia aktualizacja: 11 listopada 2011
Status: online
Założyciel: ?

Deus Ex Centreal nie ma nic wspólnego ze stroną działająca na przełomie 2000 i 2001 roku. Niniejsza jest częścią Mitzu Media (www.mitzumedia.com). Firma ta jest dla mnie zagadką bo prowadzi też www.square-news.com i http://www.crofttimes.com/ oraz parę innych stron. Jaki ma w tym cel? Nie mam pojęcia. Może robi to na zamówienie samych wydawców? W każdym razie na Deus Ex Center można znaleźć najbardziej podstawowe informacje dotyczące gier z serii Deus Ex. Teksty wyglądają na żywcem wzięte z press release. Jest też galeria obrazków i filmy jak też newsroom działający zwykle z lekkim opóźnieniem do bieżących wydarzeń.

DeusExNews.com
Adres: http://deusexnews.com
Uruchomiona: wiosna 2008
Zamknięta: 2008
Status: offline
Założyciel: ?

Ot kolejny epizod z domeną deusexnews.com w roli głównej. Jak nie trudno zgadnąć strona powstała w odpowiedzi na ogłoszenie o tworzeniu Deus Ex 3. W czasie gdy ruszyła niewiele było wieści o grze więc i aktywność witryny była mierna. Gdy w końcu pojawiły się pierwsze artykuły o grze, DeusExNews był już porzucony.

NIEMIECKIE

www.deusx.de

Adres: http://deusex.de
Uruchomiona: 12 lutego 2000
Zamknięta: kwiecień 2001
Status: offline
Założyciel: Kristof "Walker " Uhlig

Pierwsza nieanglojęzyczna strona. Autorzy zdecydowanie nie mieli zapędów do publicystyki czy opisywania czegokolwiek. Na stronie były sekcje, które szybko, łatwo i sprawnie można było zapełnić np. screeny, linki do wywiadów i zapowiedzi, patche, tapety itp. Był też mały kącik poświęcony modom i parę z nich zostało nawet opisanych w kilku zdaniach. Newsy pojawiały się dosyć często, czasem codziennie, czasem co kilka dni ale w czasie gdy deusex.de funkcjonował wszyscy czerpali wiadomości z PDX więc newsroom nie trudno było prowadzić.

Deus Ex Zone

Adres: http://deusexzone.de http://dx-zone.de http://deus-ex.unified-internet.de http://dxzone.exp-network.de http://DeusExZone.info
Uruchomiona: 9 marca 2001
Zamknięta: 2007
Status: offline
Założyciel: Overburn

Największa niemiecka strona rozwijana przez lata. Kilkakrotnie zmieniała layout oraz adres ale zawartość ciągle była powiększana. Zawierała podstawowe informacje o obu grach z serii. Deus Ex Invisible War tym razem wyjątkowo nie był pominięty. Dużą uwagę skupiono na opisach modów. Był też dość duży dział download. Na pewno była jedną z najlepszych stron nie anglojęzycznych.

Deus Ex -x-

Adres: http://www.deusexx.de
Uruchomiona: 2 października 2001
Zamknięta: koniec 2003
Status: offline
Założyciel: Klaus Breyer aka kb

Kolejne niemieckie dzieło. Zawartość w zasadzie standardowa. Skupiano się jedynie na opisie mechanizmów gry oraz dostarczaniu świeżych wiadomości. Na pewno wyróżniała się tym od innych stron, że funkcjonował dział dotyczący DX2 i był w miarę dobrze zapełniony.

Od 2002 roku dostępna również pod adresem deusex.gamesweb.com

Deus Ex Zone

Adres: http://www.deusexzone.net http://deusex.info
Uruchomiona: 15 marca 2010
Status: online
Założyciel: bl00dlust

Reanimacja dawnego Deus Ex Zone po trzech latach nieobecności. Są działy typowo opisowe dotyczące DX1, 2 i 3, jednak niezbyt rozbudowane, a dział dotyczący DX:HR wręcz mocno zaniedbany. Są też opisy największych wydanych modów jak też krótkie zajawki modyfikacji w produkcji. Pojawiają się też newsy choć nie zawsze na czas. Mimo wszystko stronka całkiem przyjemna.

DeusEx3.de - Die deutsche Fanseite zu Deus Ex 3: Human Revolution

Adres: http://deusex3.de
Uruchomiona: 2 czerwca 2010
Status: online
Założyciel: Stefan "vandit" Haller

Fanowska strona hostowana przez Global Gameport Netzwerks. Skupia się jedynie na Deus Ex: Human Revolution. Działy dotyczące dwóch pierwszych części DX są nędzne, zrobione dla formalności; dział DX:HR dość chaotyczny. Za to newsy są niemal zawsze na czas.

FRANCUSKIE

Antena-DeusEx.Com / DeusExFusion.Com

Adres: http://www.antena-deusex.com, http://www.deusexfusion.Com
Uruchomiona: 26 lutego 2000
Zamknięta: koniec 2001
Status: offline
Założyciel: Sebastien Lubrano

Chciałbym coś napisać o tej stronie ale nie wiem za bardzo co. Wizualnie nawet mi się podoba choć jest dość prymitywna i oparta na grafice z oficjalnej strony deusex.com. A zawartość? Taka sama jak layout czyli nic specjalnego. Ot podstawowe informacje o grze i jej twórcach.

DeusEx-Fr.Com

Adres: http://deusex-fr.com
Uruchomiona: 30 października 2000
Zamknięta: 21 lipca 2001
Status: offline
Założyciel: ?

Kolejny przeciętniak, czyli na zawartość strony składały się niezbyt treściwe opisy systemów gry, informacje o twórcach... i to w zasadzie wszystko.

Deus Ex (c)-fun dog

Adres: http://fundog.ifrance.com
Uruchomiona: 8 listopada 2000
Zamknięta: 12 grudnia 2003
Status: offline
Założyciel: fun_dog aka Rémi Meynier

Czysto opisowa stronka czyli spis i krótki opis broni, amunicji, wyposażenia, augów, umiejętności z Deus Ex. Był też mały kącik poświęcony DX2 ale było to tylko parę zdań i tyle samo screenów.

Witryna mimo że nieaktywna od końca 2003 roku przez parę kolejnych lat nadal funkcjonowała na serwerze. W międzyczasie została zainfekowana wirusami po czym w ogóle zniknęła z globalnej sieci.

Deus Ex

Adres: http://www.deusexworld.fr.st
Uruchomiona: 7 kwietnia 2001
Zamknięta: 17 maja 2001
Status: offline
Założyciel: Toam, Arsenic

Strona poświęcona tylko i wyłącznie multiplayerowi. Co ciekawe miała dwie wersje językowe – francuską i angielską, przy czym przeważała ta pierwsza. Angielska nie do końca była angielska bo autorzy nie mieli tyle samozaparcia żeby wszystko przetłumaczyć. A czy było w ogóle warto cokolwiek tam tłumaczyć? Myślę że niespecjalnie, bo opisy skillów, augów i podstawowych map można było znaleźć na pierwszej lepszej stronie. Zresztą, komu to potrzebne?

Autorzy faktycznie nie mieli dużo samozaparcia bo strona zamarła miesiąc po uruchomieniu. Mimo to trup wisiał do 2005 roku.

Deus Ex France - Deus eX France en (re)construction.

Adres: http://www.deusexfrance.com
Uruchomiona: 30 sierpnia 2008
Zamknięta: 15 listopada 2008
Status: offline
Założyciel: ?

Autor chciał kontynuować dawne dzieło – strony która funkcjonowała od 20 października 2000 do 16 stycznia 2006. Nic mi o niej nie wiadomo więc skupię się na teraźniejszości. Nie da się nie zauważyć iż DX France to strona powstała na fali DX3. Była aktywna ledwie 2,5 miesiąca. Jedyny dorobek tego okresu to parę newsów. Zawartość strony była żadna. Zimny trup wisiał do 2011 roku, zapewne do czasu wygaśnięcia domeny.

Deus Ex 3 France

Adres: http://www.deusex3france.com
Uruchomiona: 6 stycznia 2009
Zamknięta: 6 stycznia 2012
Status: offline
Założyciel: RPG France

Strona założona przez twórców portalu tematycznego – jak nietrudno się domyślić - o grach cRPG. Oprawa strony mogła być myląca bo Deus Ex 3 France jednak nie był zupełnie samodzielną witryną. Na jej zawartość składały się przefiltrowane newsy oraz artykuły z portalu-matki. Mimo wszystko jako źródło newsów sprawdzała się całkiem dobrze – o ile ktoś znał język francuski.

6 stycznia 2012 portal z okazji swoich 3 urodzin przeszedł małą metamorfozę i wszystkie satelity zostały usunięte, a wraz z nimi Deus Ex 3 France.

CZESKIE

Deus Ex Czech Site

Adres: http://www.doupe.cz/vaulty/deusex/
Uruchomiona: 10 sierpnia 2001
Zamknięta: 13 września 2003
Status: offline
Założyciel: Lubomir Hauerland

Anglicy mieli PlanetDeusEx, Niemcy mieli DeusExZone, zaś Czesi właśnie Deus Ex Czech Site. Zawartość była standardowa ale bogata – czyli rozbudowane działy opisowe Deus Ex 1 i 2. Do tego oczywiście regularne newsy i wszyscy mogli czuć się szczęśliwi. Istniało też forum, nie mniej nie jestem w stanie za wiele powiedzieć o jego aktywności.

Deus Ex Bonusweb - vse o hrach Deus Ex, Deus Ex: The Conspiracy a Deus Ex: Invisible War

Adres: http://deusex.bonusweb.cz
Uruchomiona: 9 stycznia 2004
Zamknięta: 21 maja 2007
Status: offline
Założyciel: Lubomir Hauerland

Kontynuacja Deus Ex Czech Site z nowym hostingiem portalu BonusWeb.cz. Nieprzerwalnie aktywna była do 2007 roku choć zawartość opisowa w poszczególnych działach o dziwo malała zamiast rosnąć. Po dwuletniej ciszy w newsroomie zniknęła z sieci około 2009 roku.

20 września 2010r. Lubomir Hauerland rozpoczął bloga pod domeną http://deusex.cz na którym to z różną regularnością pisał o tym co się dzieje w światku DX. Cierpliwości i wytrwałości wystarczyło na niespełna rok kiedy to 30 czerwca 2011r. umieścił swój ostatni do tej pory wpis.

Deus Ex Czech Fansite - Skutečnosti

Adres: http://deusex.nsf-webtech.eu
Uruchomiona: 29 stycznia 2008
Zamknięta: 20 marca 2010
Status: offline
Założyciel: WarezzK

Uruchomiona zapewne na fali nadchodzącego Deus Ex 3. Autor nie miał jednak tyle samozaparcia żeby stronę rozwijać. Oprawa wizualna była równie atrakcyjna jak zawartość. W zasadzie nie mam nic więcej do powiedzenia na temat tego tworu, o którym wspominam z czysto kronikarskiego powodu.

Rosyjskie

Planet Deus Ex — первое российское сообщество игры Deus Ex

Adres: http://planetdeusex.ru
Uruchomiona: koniec 2003
Status: online
Założyciel: Daedalus, Denton

Na pewno jest to jedna z najlepszych stron poświęconych serii Deus Ex i najbardziej żywotna. Oprócz standardowego działu poświęconego opisom broni, augmentacji, broni i tym podobnych pierdół, znaleźć tam można szereg artykułów których próżno szukać gdzie indziej. Mamy więc oparte na faktach artykuły o organizacjach takich jak Majestic12, Illuminati i Grupie Bilderberg, jak też fotograficzną wycieczkę po lotnisku LaGuardia i Strefie 51 i wielu innych miejscach. Władający rosyjskim mogą też zainteresować się tłumaczeniami wywiadów z twórcami serii oraz Continuity Bible.

Na koniec warto też wspomnieć o newsroomie, w którym nigdy nie pisano na czasie. Z jednej strony można to tłumaczyć tym że strona powstała w okolicy premiery DX:IW gry społeczność raczej zbierała manatki niż rozwijała skrzydła, nie mniej w oczekiwaniu na DX3 pod tym względem nie było lepiej.

Bez względu na ocenę samej witryny, na uznanie zasługuje forum, które do dziś jest w miarę aktywne.

Kalendarium serii gier Deus Ex

luźne kalendarium dotyczące gier oraz ich twórców

Publikacja: nexus
Data publikacji: 20.07.2012

1994

- Warren Spector opracowuje koncepcję gry Troubleshooter, jednak projekt nie zostaje zaakceptowany przez ORIGIN.

1995

1996

- 8 sierpnia - John Romero opuszcza id Software i zakłada nowe studio o nazwie Dream Design.[1]
- 14 sierpnia - Tom Hall opuszcza 3DRealms i dołącza do Dream Design.[2]
- 24 września - Hall i Romero porzucają nazwę Dream Design i decydują się nazwać swoje studio Ion.[3]
- 22 października - Studio zostaje ostatecznie przemianowane na Ion Storm.[4]
- 15 listopada - Oficjalne utworzenie studia Ion Storm w Dallas.

1997

- 14 stycznia - Ion Storm w którym pracuje 10 osób podpisuje umowę z Eidos Interactive na stworzenie sześciu gier.[5]
- 15 stycznia - Jednym z dyrektorów generalnych Ion Storm zostaje Mike Wilson.[6]
- 4 września - Do studia dołącza Warren Spector. Powstaje nowy oddział w Austin. Jego pierwszym zadaniem będzie stworzenie gry RPG z widokiem FPP pod przewodnictwem Spectora.[7]

1998

- 10 lutego - Ion Storm kupuje licencję od Epic Megagames na wykorzystanie silnika Unreal w najnowszej grze Spectora o roboczym tytule Shooter [8].
- 28 marca - Ion Storm wyznacza datę premiery Shootera na drugi kwartał 1999 roku.
- 8 kwietnia - Jednym z dyrektorów generalnych Ion Storm zostaje Todd Porter. [9]
- 22 kwietnia - Do zespołu dochodzą Dan Rubenfield i Marshall Andrews, dawni współpracownicy Warrena Spectora z Origin. Ujawniona jest ostateczna nazwa projektu: Deus Ex [10]
- 13 maja - Ekipa designerów Deus Ex powiększa się o Roberta White'a [11] [12] oraz Harveya Smitha. W przeciągu kilku dni doszedł również Steve Powers. [13]
- maj - Targi E3 - Warren Spector i Chris Norden na zamkniętych pokazach przeznaczonych dla dziennikarzy prezentują dwie testowe mapy będące we wczesnym etapie produkcji - Hong Kong i Biały Dom.

- 7 lipca - Ion Storm kupuje domenę www.deusex.com. Na stronie można obejrzeć wczesne logo gry.
- 14 lipca - Do zespołu twórców dołącza Monte "Grayson" Martinez. [14]
- 27 sierpnia - Na stronie internetowej Ion Storm pojawia się pierwszy szkic koncepcyjny Deus Ex. Przedstawia wczesne wyobrażenie bohatera gry - J.C. Dentona.
- 5 października - Na stronie Ion Storm zostaje uruchomione forum dyskusyjne.[15]
- 18 października - Magazyn internetowy Sharky Extreme publikuje trzy grafiki koncepcyjne Deus Ex.
- 1 grudnia - Harvey Smith otwiera swój blog pod tytułem Witchboy's Cauldron.

1999

- 8 stycznia - W ION Storm Daily Informant można znaleźć pierwszy screenshot Deus Ex - przedstawia on świątynię Joss w Hong Kongu.
- kwiecień - Zostaje ukończona wewnętrzna wersja alfa gry, zawierająca kompletną pierwszą i drugą misję oraz pozostałe utworzone elementy gry.
- maj - Targi E3 - na stoisku Deus Ex zostaje pokazane grywalne demo z pierwszymi dwoma misjami. Zaimplementowany jest system umiejętności, nanoulepszeń oraz obsługa ekwipunku. Dostępne są cztery męskie skiny do wyboru. [16]
- 4 czerwca - Bob White przewiduje, że premiera gry nastąpi w Boże Narodzenie '99.
- sierpień - Do zespołu dołącza pisarz Sheldon Pacotti.
- wrzesień - Targi ECTS - prezentowana jest Wyspa Wolności wraz z kwaterą główną UNATCO, hangar z samolotem 747 i ulice Hong Kongu.
- wrzesień - Pod adresem www.unatco.org powstaje strona UNATCO wyglądająca jak autentyczna rządowa witryna.
- 24 września - Strona www.deusex.com startuje w pełnej krasie - można na niej znaleźć wprowadzenie do fabuły, opisy postaci i kilka screenshotów.
- 6 grudnia - IGN Dreamcast publikuje niepotwierdzone plotki jakoby Deus Ex miał być portowany do Dreamcasta.

2000

- 21 stycznia - Bob White i Peter Marquardt potwierdzają zamiar wydania DX na Maca.
- 4 kwietnia - Westlake Interactive ogłasza, że Deus Ex w wersji na Macintosha jest w produkcji
- 18 maja - Harvey Smith pokazuje pudełko, w jakim będzie sprzedawana gra.
- 4 czerwca - Deus Ex zostaje wysłany do Eidosu w celu testów.
- 9 czerwca - Deus Ex gotowy do tłoczenia.
- 16 czerwca - Wydane zostaje demo Deus Ex, zawierające pierwszą misję i trening (139 MB).
- 23 czerwca - Premiera Deus Ex w Stanach Zjednoczonych. [17]
- 26 czerwca - Harvey Smith potwierdza zamiar wydania edytora map (Deus Ex SDK).
- 7 lipca - Eidos Interactive wydaje patch dla posiadaczy kart graficznych opartych na Direct3D (np. linia GeForce). Ma on naprawić problemy z wydajnością.
- 7 lipca - Wersja Deus Ex na Maca gotowa.
- 15 lipca - Aspyr Media wydaje Deus Ex na Maca.

- 21 lipca - Ion Storm wydaje dodatek do dema DX na PC (32 MB), wzbogacający demo o kolejną misję.
- 31 lipca - Patch v1.01 do wersji DX na Maca.
- sierpień - Ion Storm Austin pracuje nad tajemniczą grą nazywaną przez Johna Romero - Game X. Ma ona wykorzystywać engine Deus Ex. Ostatecznie projekt upada w 2001 roku. Bezrobotni pracownicy pomagają w ukończeniu Anachronox.
- 1 sierpnia - Inside Mac Games wypuszcza demo Deus Ex na wiadomą platformę (135 MB).
- 15 sierpnia - Loki Games ogłasza, że tworzy wersję Deus Ex na Linuksa. [18]
- 17 sierpnia - Według serwisu Gamespy, Deus Ex 2 jest już w produkcji [19]. Na stanowisku dyrektora projektu Warren Spector zostaje zastąpiony przez Harveya Smitha.
- 15 września - Eidos jest zainteresowany nakręceniem filmu Tomb Raider, a w dalszej perspektywie Fear Effect i Deus Ex.
- 22 września - Ion Storm wydaje Deus Ex SDK (5 MB).
- 27 września - Premiera Deus Ex w Europie
- 29 października - Joystick News spekuluje, że może powstać patch do Deus Ex dodający tryb multiplayer
- 5 grudnia - Wychodzi patch v1,009f.

2001

- 11 stycznia PDX podaje, że w porozumieniu z Eidosem, Activision rozpoczęła sprzedarz dema Deus Ex z pięcioma misjami za 10$.
- 8 lutego - Ion Storm Austin zaczyna rekrutację designerów do produkcji Deus Ex 2.
- 9 lutego - Warren Spector zostaje dyrektorem studia ION Storm.
- 12 lutego - Robert White odchodzi z branży - zostaje zatrudniony przez laboratorium w Los Alamos.
- 2 marca - Eidos wydaje patch v1.014f (4,6 MB) oraz v1.109fm (35,6 MB). Nowe SDK w wersji 2.0.
- 5 marca - Prezentacja pudełka Deus Ex w edycji Game of the Year, rusza konkurs na moda do DX "Deus Ex Fan Mission"
- 8 marca - Oficjalna zapowiedź wydania Deus Ex: Game of the Year Edition. Patch single- i multiplayer v1.0.3 do ściągnięcia w wersji na Maca. Wersje Mac i Windows są ze sobą kompatybilne i pozwalają na wspólne uczestnictwo w walkach.
- 8 marca - Prawdopodobny koniec preprodukcji i rozpoczęcie produkcji DX2. Rozpoczęcie szerokiego naboru pracownków do Ion Storm.
- 26 kwietnia - Wydanie patcha v1.112f (4,7 MB) i v1.112fm (35,7 mb).
- 8 maja - Premiera Deus Ex: Game of the Year Edition. koniec konkursu na moda, wyniki 12.
- 17 maja - Eidos zapowiada wersję Deus Ex na konsolę Playstation 2.
- 19 maja - IGN donosi, że Eidos Interactive zamierza wydać Deus Ex 2 najpierw na konsole i dopiero potem przenieść na PC [20]. Ma to być podyktowane większymi ograniczeniami konsol i relatywną łatwością portu na PC.
- 21 maja - W dziale newsów PlanetDeusEx pojawia się sprostowanie Warrena Spectora co do informacji z 19 maja. Spector zaprzecza, jakoby wersja PC miała pokazać się po konsolowej czy być w jakikolwiek sposób okrojona.
- 6 czerwca - Ogłoszenie wyników"Deus Ex Fan Mission". Pierwsze miejsce "Double Cross - Chapter 1", drugie "Hints of Corruption" trzecie "Break In".

- 6 czerwca - Nowy patch do gry ma Macintosha o nazwie DXMP1112Update poprawiajacy błędy w MP oraz EAX
- 20 czerwca - Eidos ogłasza zakup licencji na silnik Unreal Engine. Ma on zostać użyty w nadchodzącym Deus Ex 2.
- 17 lipca - Po wydaniu Anachronox Eidos Interactive zamyka studio Ion Storm Dallas [21].
- 2 sierpnia - Bill Money podaje emaila dxmods@ionstorm.compod który moderzy mogą zadawać pytania związane z tworzeniem modów
- 21 sierpnia - Ujawniona zostaje ostateczna nazwa portu DX na Playstation 2 - Deus Ex: The Conspiracy. Ujawnione zostaje zmodyfikowane logo gry [22].
- 9 października - Otwarta zostaje strona The Conspiracy.
- 7 listopada - Havok Products ujawnia, że nowa wersja silnika fizycznego Havok zostanie użyta w grach Thief 3 i Deus Ex 2.
- 14 grudnia - Wydanie patcha 1.112fm do Deus Ex dodawanego do kart dźwiękowych firmy Creative Labs.

2002

- 31 stycznia - Loki Software zamyka swoje podwoje, przekreślając szansę na wydanie Deus Ex na Linuxa.
- 11 marca - Trwają spekulacje iż nazwa studia Ion storm może zostać zmieniona na TriOptimum Games – pochodząca od korporacji, która stworzyła Shodan z System Shock.
- 25 marca - Premiera Deus Ex: The Conspiracy
- 13 maja - W notce prasowej Eidosu dotyczącej nadchodzących targów E3, zostaje ujawniony podtytuł Deus Ex 2 - Invisible War.
- 18 maja - Do sieci wyciekają pierwsze zrzuty ekranu z gry pochodzące z promocyjnej płyty (ang. press CD) należącej do Eidosu.
- 20 maja - Targi E3 - prezentowane jest grywalne demo Invisible War, zawierające takie lokacje jak siedziba SSC w Trewirze, akademia Tarsu oraz siedziba ApostleCorp w Kairze.
- 21 maja - Eidos ogłasza, że Deus Ex: Invisible War zostanie wydany na PC, Xbox i Playstation 2. Premiera ma nastąpić w roku 2003 [23].
- 21 maja - Columbia Pictures nabywa prawa do nakręcenia filmu osadzonego w świecie Deus Ex. Produkcją ma się zająć Laura Ziskin, a scenariuszem Greg Pruss [24].
- 22 maja - Otwarta zostaje strona deusex2.com.

2003

- luty - Wychodzi wewnętrzna wersja pre-alfa Invisible War.
- 18 kwietnia - PS2 IGN donosi, że ION Storm z racji tego, że Invisible War wyjdzie na PC i Xbox, zamierza zrobić ekskluzywną grę na PS2. Konsola ta ma duże powodzenie wśród graczy i Eidos nie może sobie pozwolić na niewykorzystanie tego potencjału.
- maj - Targi E3 - zaprezentowane zostają trzy poziomy - Mako (Seattle), Order (kościół w Trewirze) i Versalife (Antarktyda).
- 9 lipca (?) - W wieku 43 lat umiera Jeff Groteboer, podkładający głos pod postać Gunthera. Poza podkładaniem głosu w grach komputerowych, zajmował się pisaniem powieści i tłumaczeniami.
- 19 sierpnia - W Internecie opublikowane zostaje intro Deus Ex: Invisible War (30 MB).
- 10 października - Oficjalna strona Deus Ex 2 przeniesiona pod adres dxinvisiblewar.com

- 21 października - Wersja na Xbox zostaje ukończona i wysłana do Microsoftu na testy. Zespół optymalizuje grę na potrzeby komputerów PC.
- 24 października - Znana jest data premiery DX: Invisible War - 3 grudnia 2003 w USA i luty 2004 w Europie.
- 26 października - Ion Storm potwierdza, że nie ma w planach wydania SDK do DX2.
- 10 listopada - Warren Spector informuje, że rozpoczęły się wstępne prace nad trzecią częścią gry Deus Ex. Kontynuacja ma być mocno związana z pierwszą częścią.
- 21 listopada - Wypuszczenie dema Deus Ex: Invisible War. Z miejsca wzbudza ono wiele negatywnych reakcji. Fani wytykają wiele uproszczeń w stosunku do pierwszej części i domagają się opóźnienia premiery w celu poprawy gry.
- 25 listopada - Eidos ogłasza, że DX:IW jest gotów do sprzedaży. Potwierdza datę premiery.
- 2 grudnia - Premiera Deus Ex: Invisible War w USA.
- 12 grudnia - Wydany zostaje patch v1.1 do wersji amerykańskiej (3 MB).

2004

- luty - Crystal Dynamics w tajemnicy kończy etap preprodukcji swojej nowej gry (Deus Ex: Clan Wars / Project: Snowblind).
- 27 lutego - Patch v1.2 do IW dostępny do ściągnięcia (3 MB).
- 1 marca - Eidos wypuszcza w Niemczech 40 tysięcy darmowych CD z demem Invisible War. Jest to akcja reklamowa przed europejską premierą gry.
- 5 marca - Premiera Deus Ex: Invisible War w Europie [25]
- 2 kwietnia - W planie finansowym Eidos Interactive z 2003 zauważono pozycję Deus Ex: Clan Wars, określoną jako "gra akcji w świecie Deus Ex" [26].
- 6 kwietnia - Harvey Smith opuszcza Ion Storm Austin
- 12 maja - Targi E3 - Eidos prezentuje grę Project: Snowblind, produkowaną przez studio Crystal Dynamics. W wielu aspektach jest ona podobna do serii Deus Ex, co jest tematem plotek. Zapowiedziana jest na platformy PC, PS2 i Xbox.
- 28 maja - Shacknews donosi, że z powodu kłopotów finansowych z Ion Storm zwolniono 20-25 pracowników. Według plotek, studio opuszcza także Warren Spector [27].
- 30 maja - Eidos zaprzecza pogłoskom o zwolnieniu Spectora lub odejściu z firmy.
- 13 maja (?) - Odwołanie prac nad filmem na podstawie Deus Ex.
- 17 czerwca - Źródła blisko Crystal Dynamics ujawniają, że Project: Snowblind wyewoluował z Deus Ex: Clan Wars. Podczas produkcji projekt nazbyt zboczył z początkowych założeń i ostatecznie zrezygnowano z licencji na wykorzystanie uniwersum Deus Ex.
- 8 listopada - Warren Spector opuszcza Ion Storm Austin [28].

2005

- 10 lutego - Eidos zamyka studio Ion Storm Austin [29].
- 22 lutego - Premiera Project: Snowblind.

2006

- 14 lipca - Warren Spector na łamach 171 numeru czasopisma PC Zone wykazuje zainteresowanie odkupieniem od Eidosu praw do tytułu Deus Ex.

2007

- styczeń - Eidos zatrudnia Stephane D'Astous, aby utworzył nowe studio w Montrealu.
- 1 lutego - Na Francuskojęzycznym serwisie Lien multimedia pojawia się plotka, że Eidos ma plany założyć nowe studio w Montrealu.
- 15 lutego - Startuje strona eidosmontreal.com. Eidos oficjalnie ogłasza otwarcie nowego studia w Montrealu. Na początek studio ma się zająć zrobieniem 4 gier nextgenowych oraz zająć się testowaniem gier robionych w innych studiach należących do Eidos. Do końca roku studio ma się składać ze 110 osób w tym jednego kompletnego zespołu złożonego z 70 osób. Po trzech latach Eidos Montreal ma być największym studiem brytyjskiego wydawcy i zatrudniać 350 osób składających się na 3 zespoły. [30]
- marzec - D'Astous zaczyna zbierać pierwszy team.
- 17 maja - Patrick Melchior, dyrektor generalny Eidos France we francuskojęzycznej, kanadyjskiej telewizji MusiquePlus zdradza, że pierwszym zadaniem nowego studia Eidos Montreal jest wskrzeszenie serii Deus Ex [31]. Eidos nie potwierdza ani nie zaprzecza tym informacjom. Rozpoczynają się prace nad koncepcją gry, od której będzie zależeć czy projekt będzie kontynuowany.
- początek listopada Koncepcja trzeciej części gry Deus Ex zostaje zaakceptowana przez władze Eidos w UK. Rozpoczyna się etap preprodukcji.
- 26 listopada - Następuje oficjalne otwarcie nowego studia w Montrealu (konferencja prasowa i prezentacja pracowni), które na początek ma się zająć wskrzeszeniem dwóch tytułów należących do Eidos. Obecnie w nowym studio zatrudnionych jest 80 osób. Oficjalnie ogłoszono, że trwają prace nad Deus Ex 3. Zostaje opublikowany teaser gry. [32]
- 27 listopada Startuje oficjalna strona gry www.deusex3.com wraz z nowym forum. Stephane twierdzi, że chcą być blisko fanów. Mieć z nimi kontakt w czasie preprodukcji. Chcą zachować cechy pierwszego DXa: nieliniowa fabuła, dialogi, otwarte przestrzenie. Dążą aby było wiele wyborów i związane z nimi dobre i złe konsekwencje. Po kilku dniach działania forum z adresu http://www.forum.deusex3.com/ trafiło do http://forums.eidosgames.com. Pierwotne forum oparte było o autorski silnik i nie było zabezpieczone przez spamem przez co zostało opanowane przez boty.
- 30 listopad Deus Ex 3 ma być robiony na autorskim silniku studia Crystal Dynamics.
- 1 grudnia - Dzień otwarty w Eidos Montreal.
- 19 grudnia Nad grą pracuje 38 osób, a docelowo ma być ich 80. 80% z nich jest z Quebek. Opracowanie koncepcji zajęło 4 miesiące, przewidzianych jest 8 miesięcy preprodukcji. Zespół ma do dyspozycji podstawowy silnik gry, więc mniej więcej wiadomo jakie są jego możliwości.

2008

- kwiecień - Powstaje demo technologiczne gry, które zostaje zaprezentowane Eidosowi.
- 4 kwietnia - Francuskojęzyczny serwis Denis-Talbot.com publikuje pierwszy koncept art prezentujący bliżej nieokreślone laboratorium.
- 21 maja - Niejaki Barontieri na deviantart.com publikuje ten sam rysunek co w kwietniu pokazał Denis-Talbot.com. W komentarzu pisze, że w grze laboratorium wygląda lepiej niż na obrazku, co oznacza że team ma już zrobione pierwsze mapy.
- 24 lipca - Eidos rejestruje domenę www.deusexgame.com

- 20 sierpnia Admin oficjalnego forum Eidosu [http://forums.eidosgames.com] – René Valen, na prośbę użytkowników aby wstawić jakieś nowe obrazki, pokazuje dwa zdjęcia z imprezy SIGGRAPH, na której Sébastien Legrain zaprezentował swoje prace w tym m.in. modele wykonane w ZBrush. Na jednym zdjęciu widoczny jest model broni, zaś na drugim zabytokowy hotel z Montrealu.
- 6 września Zostaje opublikowana reklama brytyjskiego magazynu o grach komputerowych PC Zone z której wynika że 9 października w jubileuszowym 200 numerze czasopisma zostaną ujawnione nowe informacje dotyczące DX3.
- 4 października Prenumeratorzy dostali dwusetny numer PC Zone przed oficjalnym sklepowym terminem sprzedaży. Artykuł dotyczący DX3 ma 10 stron. Do Internetu trafiły zdjęcia magazynu z grafikami z gry ale bez treści artykułu. Nie mniej szczęśliwi posiadacze egzemplarzy podzielili się szczegółami dotyczącymi gry. Serwis computerandvideogames.com przekazał niektóre informacje z artykułu, jednak niezbyt rzetelnie przez co niektóre informacje były prostowane przez Rene na forum Eidosu.
- 28 października Ludzie z Eidos Montreal wysłali do Bethesdy tort z okazji wydania Fallout 3. Na torcie widoczny jest Pipboy podobny do Adama Jensena.
- 9 listopada Xav.H, czytelnik www.nofrag.com na Festival Arcadia rozmawia z Stéphane D'Astous. Ten powiedział, że gra jest ukończona w 20 procentach i na luty 2009 przewidują demo przeznaczone dla prasy.
- 15 listopada Drugi dzień otwary w studio Eidos Montreal. Zanotowano ponad 450 odwiedzających.
- 18 listopada Na konferencji Montreal International Game Summit, Stephane omówił jak tworzone było studio oraz zdradził plany na najbliższy czas. Gamereactor oficjalnie opublikował w Internecie pierwsze grafiki z gry. Na MIGS był również Warren Spector.
- 16 grudnia Pod domeną www.deusexgame.com pojawia się plansza z logo Deus ex 3.

2009

- 15 listopada Trzeci dzień otwarty w EM. Studio odwiedza ponad 500 osób. Gra jest nadal w rozsypce: poszczególne mapy nie są jeszcze połączone i brakuje im tekstur, brak interfejsu.
- 24 listopada Square Enix ma się zająć produkcją teserów do gry. Dostali już robocze prerendery.
- 21 grudnia Nowy oficjlany kanał na youtube pod adresem http://www.youtube.com/deusexofficial

2010

- 3 lutego - Square Enix kupuje domeny deusexhumanrevolution.com, deusexhr.com oraz deusex-humanrevolution.com, sarifindustries.com
- 5 lutego - Square Enix zastrzega sobie prawa do tytułu Deus Ex: Human Revolution oraz Deus Ex Human Revolution
- 4 marca - Przy rejestracji na newsleterze nowej gry z serii Tomb Raider w jednej z rubryk można wybrać ulubioną grę Eidos; na liście znalazł się nadal oficjalnie nie potwierdzony Deus Ex: Human Revolution
- 11 marca - Opublikowano teaser gry z okazji trwających w dniach 9-13 marca Game Davelopers Conference w San Fransisco na których Jonathan Jacques-Belletete mówił o stylu graficznym DX:HR

- 4 czerwca - Do sieci trafia kolejny teaser docelowo wyświetlany na E3 między 15-17 czerwca. Amazon umieszcza 9 screenshotów z gry wbrew planom marketingowców z EM.
- 14 czerwca Dzień przed rozpoczęciem E3 rusza nowa witryna deusex.com
- 16 czerwca Na zamkniętym pokazie (na zaproszenie) prezentowane jest grywalne demo gry. Do obejrzenia były ulice Dolnego Szanghaju, klub Hive oraz doki.
- 21 czerwca Wycieka film z gameplayem z pokazu E3 – gra na nim jest na poziomie pre-alpha. Eidos namiętnie usuwa wszelkie kopie nagrania.
- 12 lipca - Ogłoszono plan wydania powieść Deus Ex: The Icarus Effect
- 31 lipca - Nad grą pracują 132 osoby
- 5 sierpnia - Wychodzi wewnętrzna beta gry dająca pełny gameplay trwający 30min
- 13 sierpnia Do sieci trafia pierwszy trailer z gameplayem, jest to zapowiedź Gamescom 2010 w Koloniii między 18 a 22 sierpnia
- 19 sierpnia Na Gamescom publicznie prezentowany jest gameplay z doków zaś na zamkniętych pokazach poziom z Detroiwskiego posterunku policji. Gra jest rozgrywana trzy razy za każdym razem inaczej.
- 3 września Warren Spector na PAX w Seattle wygłasza referat, w tym samym czasie ma miejsce spotkanie fanów z community manager - Kyle Stallock oraz główną scenarzystką - Mary de Marle.
- 5 września Gamespot na podstronie poświęconej PAX prezentuje nagranie z otwartej prezentacji gdzie pokazywany jest gameplay DX:HR znany z E3. Tego samego dnia film znika, zaś Kyle Stallockna forum stwierdza że z powodu embargo na trailer FFIV który również widoczny jest na nagraniu Może być to prawdą bo na YT to samo nagranie ale bez FFIV nie było usuwane.
- 16 września Z okazji Tokio Game Show do sieci trafia kolejny teaser ale w języku japońskim. Square Enix zapowiada figurki Adama w serii PLAY ARTS -KAI-. Dzień później publikowana jest wersja angielska.
- 1 października Rozpoczynają się Eurogamer Expo 2010. Jednorazowo zostaje zaprezentowany gameplay z E3.
- 7 listopada Kolejny jak co roku Open House w Eidos Montreal – około 600 odwiedzających.

2011

- 24 stycznia Rozpoczynają się sesje grywalnych dem dla prasy którym towarzysza twórcy. Grafik jest następujący: 25-27 01 2011 David Anfossi w Paryżu, 24 01 2011 François Lapikas w Hamburgu, 24 01 2011 Mary DeMarle w Londynie, 25-27 01 2011 Jonathan Jacques-Belletete w San Francisco, 28-31 01 2011 Jonathan Jacques-Belletete w LA.
- 18 lutego - Promocja Rustlers – wycieczka do Detroit w zamian za odpowiedź na głupie pytanie.
- 16 maja - Rusza ewent Facebook unlocks – ludzie zapisują się do grup Deus Ex Human Revolution przez co na deusex.com ujawniają się kolejne materiały związane z grą.
- 31 maja - Wycieka demo gry przeznaczone dla prasy.
- 23 sierpnia Premiera Deus Ex: Human Revolution w USA.
- 26 sierpnia Premiera Deus Ex: Human Revolution w Europie.
- 8 wrześna - Premiera Deus Ex: Human Revolution w Japonii.

Przypisy

1. http://www.bluesnews.com/archives/romero.txt
2. http://www.bluesnews.com/archives/august96.html
3. http://www.bluesnews.com/archives/sept96-4.html
4. http://www.bluesnews.com/archives/oct96-3.html
5. http://www.bluesnews.com/archives/jan97-2.html
6. http://www.bluesnews.com/archives/jan97-1.html
7. http://web.archive.org/web/19971012044847/www.pcgamer.com/news/news090197.html
8. http://www.unreal.com/press/ion_pr.html
9. http://www.bluesnews.com/archives/april98-1.html
10. http://www.walrus.com/~sith/uix498.html Sith Dragon's Ultima: Ascension Webpage
11. http://ultima.scorched.com/ Ultima at Scorched.com
12. http://ionstorm.com
13. http://ionstorm.com
14. Ion Storm Daily Informant
15. Ion Storm Daily Informant
16. http://rpgvault.ign.com/
17. http://www.planetdeusex.com/news/index.asp?month=6&day=23&year=2000
18. http://www.planetdeusex.com/news/index.asp?month=7&day=15&year=2000
19. http://archive.gamespy.com/legacy/news/august00/8-17-00-deusex2.shtm
20. http://pc.ign.com/articles/095/095000p1.html
21. http://dir.salon.com/story/tech/feature/2002/01/02/ion_storm/index.html
22. http://www.gaming-age.com/cgi-bin/news/news.pl?y=2001&m=8&nid=21-123.db
23. http://www.bluesnews.com/cgi-bin/articles.pl?show=363
24. http://www.megagames.com/news/html/movies/columbiatomakedeusexmovie.shtml
25. http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/3534183.stm
26. http://games.slashdot.org/article.pl?sid=04/04/02/2339220
27. http://www.shacknews.com/onearticle.x/32037
28. http://www.gamespot.com/news/6112661.html
29. http://www.gamespot.com/news/2005/02/10/news_6118364.html
30. http://gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=12786
31. http://xbox360.ign.com/articles/789/789355p1.html
32. http://www.gamespot.com/news/6183347.html?om_act=convert&om_clk=newstop&tag=newstop;title;14

Wywiady

Spojrzenie zza kulis na tworzenie Deus Ex

wywiad z twórcami gry

Publikacja: Braun
Data publikacji: 7.09.2001

UWAGA!
Tekst zawiera dużo informacji na temat fabuły Deus Ex.
Jeżeli jeszcze nie skończyłeś gry - lepiej nie czytaj.

Poniższy artykuł jest tłumaczeniem wywiadu przeprowadzonego z twórcami gry przez Eberona z DeusEx-Machina, części serwisu Through the Looking Glass. Tekst został zamieszczony w naszym serwisie za wiedzą i zgodą autorów. Oryginalna wersja wywiadu znajduje się pod tym adresem: www.deusex-machina.com/articles/makingofdeusex.asp
Autorem tłumaczenia jest Paweł 'Steve' Stefański.

Wprowadzenie

BackDoorBandit: Eberon, mój nowy zadziwiający współpracownik, na prośbę o wykonanie swojego pierwszego zadania odpowiedział w bardzo profesjonalny, drobiazgowy i po prostu fantastyczny sposób. Poprosiłem go by pomyślał z kim chciałby przeprowadzić swój pierwszy wywiad i by przygotował pytania. Po kilku dniach dał mi takie pytania, o których sam bym nigdy nie pomyślał. Zapytałem Harvey'a Smitha (Witchboy), czy nie miałby nic przeciwko udzieleniu na nie odpowiedzi, a on powiedział: "Przyślij je do mnie". Trzeba przyznać, że Harvey nie zawiódł. To jest TEN WYWIAD, którego społeczność potrzebowała i oczekiwała tak długo. To naprawdę honor nie tylko móc zamieścić "Spojrzenie zza kulis na tworzenie Deus Ex", ale także posiadać kogoś kalibru Eberona w DeusEx-Machina.

Eberon: Gdy zdecydowałem się na temat, pomyślałem, że najważniejsze jest w pełnym, dotykającym sedna sprawy wywiadzie, by sięgał głęboko w bagno mózgów ludzi odpowiedzialnych za grę i wyciągał stamtąd klejnoty wiedzy. Prawdę powiedziawszy przeleciałem przez grę tak szybko jak to było możliwe, by zebrać jeszcze jakieś szczegóły zanim wysłałem pytania i muszę przyznać, że nawet nie ukończyłem gry. Zrobiłem to, co za pierwszym razem: gapiłem się z podziwem na zadziwiające szczegóły postaci, poziomy i opowieść która tworzy tę wspaniałą grę. Sądzę, że to właśnie drobne szczegóły i inne rzeczy do których my gracze możemy się odnieść przybliżają nam twórców i sztukę tworzenia samej gry. Bez dalszych wstępów prezentuje cudownie szczegółowe i intrygujące odpowiedzi zespołu twórców Deusa Ex.

Witchboy: Na początek pozwolę sobie powiedzieć, że przy tworzeniu gry takiej jak Deus Ex (czy każdej innej z wiernie stworzonym światem), chcesz mieć idealny zespół ludzi, którzy rozumieją wspólną wizję, a przy tym wnoszą własny 'smaczek do gry. Więc zebrałem odpowiedzi od zespołu twórców DX2, którzy również pracowali przy DX1. Dla nas - pomimo wielokrotnych konfliktów - tworzenie DX zawierało proces współpracy w którym wszyscy włożyli swoje elementy do gry, później wzięli elementy które stworzyli inni i rozproszyli po własnych obszarach. Wszyscy działaliśmy z perspektywy globalnych pomysłów, ale poszczególni pisarze i twórcy mieli olbrzymią kontrolę nad

cząstkami, które stworzyły ostatecznie grę. Powtarzaliśmy sobie jak mantrę podczas tworzenia DX, że "Diabeł kryje się w szczegółach".

Diabelskie szczegóły

DeusEx-Machina: Czy są w grze jakieś ważne, znaczące kody? Co z hasłami?

Witchboy: Pierwszy keypad w grze to 0451, aluzja do aluzji z System Shock dotyczącej Fahrenheit 451 (Pewnego razu, gdy lata temu byłem w Bostonie, poszedłem na lunch z kilkoma przyjaciółmi z Looking Glass. Gdy wróciliśmy, zastaliśmy zamknięte drzwi wiodące do biur LG. Zamiast otworzyć mi drzwi, Art Min zatrzymał się i powiedział "Szybko, jaki jest kod?" Wystukałem 451 i drzwi się otworzyły...). Także prawie wszystkie paryskie kody ATM są imionami postaci z różnych papierowych kampanii RPG prowadzonych do pewnego momentu przeze mnie i/lub Steve Powersa- postaci takie jak Salem, Morbus itd. Jeden z kodów to mój rok urodzenia, 1966. Wychodzi na to, że za każdy razem gdy przychodziło do ustalenia kodu lub hasła, starałem się użyć czegoś co ma znaczenie, nawet jeżeli nikt tego nie zauważył. Na przykład, spojrzałem raz na mój biurowy telefon i użyłem klawiatury by wystukać ILLUMINATI (4558646284). Ale kod był za długi więc użyłem pierwszych 6 cyfr czy czegoś podobnego.

DeusEx-Machina: Czy jest w grze wiele książek zamieszczonych do czytania dla przyjemności? W jaki sposób wybierałeś te książki i urywki?

Witchboy: Większość z nich stworzyli nasi pisarze. Każdy twórca napisał jeden lub dwa dla swoich misji, włączając jeden napisany przeze mnie, który był pewnego rodzaju wykpieniem faktu, że gracz, we wszystkich grach typu RPG, jest największym przestępcą na świecie. Przekrada się między ludźmi, włamuje do ich domów, zabiera ich rzeczy, itd. Nie pamiętam jak się nazywała, ale była to krótka książeczka napisana archaicznym językiem.

Steve Powers: Gordon Quick ukrył swój dziennik pod koją i w nim wyznaje swe romantyczne uczucia do córki Maxa Chena, wroga jego triady. Gdyby był czas i środki, mogła by ona stać się postacią w grze i scenariusz rodem z Romea i Julii mógłby wykorzystać JC do roli Friara. Jeżeli JC pogodził triady, możemy przypuszczać, że Gordon i jego miłość żyli długo i szczęśliwie. Przynajmniej aż do czasu, gdy JC prawie doprowadził do końca świata...

Chris Todd: W niektórych przypadkach twórcy zostawiali karteczki na tablicy z informacjami jakiego rodzaju książki chcieliby zobaczyć i korzystałem z tego gdzie to tylko było możliwe. Tam gdzie nie było podanych informacji albo wybierałem jakiś istniejący tekst który mi się podobał lub wydawał się odpowiedni (na przykład mowa z szekspirowskiego Ryszarda III w łazience Beth), albo po prostu coś wymyślałem. W kilku przypadkach książki były poświęcone autorom których lubię - tajemnicza nowela pojawiająca się w grze była moim małym hołdem złożonym Andrew Vachssowi, pisarzowi dla którego mam wielki respekt. Więcej informacji o nim możecie znaleźć na stronie www.vachss.com .

DeusEx-Machina: Co jest takiego szczególnego we wszechobecnej książce, "The Man Who Was Thursday"?

Chris Todd: Oprócz faktu, że jest to moja ulubiona książka, pomyślałem, iż jej temat jest odpowiedni: grupa ludzi związanych ze sobą przez wspólną potajemną walkę z anarchistycznym spiskiem o niemal nadprzyrodzonych rozmiarach. Cały tekst można przeczytać w sieci:

www.ccel.org/c/chesterton/thursday/thursday.html . Chesterton posiadał zadziwiający umysł i był wspaniałym pisarzem. Taka błahostka, jest on również jednym z ulubionych pisarzy Neila Gaimana i służył jako wzór dla postaci Fiddlera Greena w "Sandman".

DeusEx-Machina: Czyim pomysłem było włączenie odnośników do Wyroczni? Czy mógłbyś krótko wyjaśnić ten pomysł graczom nie obeznanym ze starymi czasami?

Chris Todd: No, no. Jestem pod wrażeniem, że ktoś nas złapał. Przy tego typu pisarstwie, jednym z wyzwań jest stworzenie wielu małych kawałków tekstu, które będą w jakiś sposób oddawać charakter czy atmosferę reszty gry; po pewnym czasie stało się trudnym śledzenie kto jest kim, więc powróciłem do dawnego triku, gdzie większość postaci w grze ma jakiś osobisty tik, który by wyróżniał ich dialogi i teksty pisane, nawet gdyby nie zostałoby to nigdy wytłumaczone... Więc co do Wyroczni zdecydowałem, że gdzieś w Sieci jest komputerowa inteligencja, która działa jak oczyszczalnia dla informacji - haczyk tkwił w tym, że musiałeś płacić za informacje, których Wyrocznia jeszcze nie miała. Starała się ukryć swoją prawdziwą naturę poprzez udawanie na zewnątrz, że jest automatycznym serwerem odpowiadającym na pytania.
I gdy o tym pomyślałem, przypomniały mi się wspomnienia z mglistej przeszłości Usenetu, gdzie ludzie wysyłali pytania do "Internetowej Wyroczni" i w zamian za odpowiedzi musieli sami odpowiadać na pytania Wyroczni. Pytania i odpowiedzi zazwyczaj były przesyłane przez rec.humor.oracle . Jeżeli chcesz wiedzieć więcej poszukaj "Intro to the Usenet Oracle". W każdym razie nic z tego nie było wspomniane w grze, ale teraz wiesz już o czym myślałem (to prawdopodobnie więcej niż chciałeś usłyszeć).

DeusEx-Machina: Na pierwszym poziomie gry jest taki data pad w który znajduje się login i hasło, a także informacja "P.S.: Pobijemy was w tą sobotę w rzutki, frajerzy!". Czy ma to jakieś ukryte znaczenień Mam nadzieje, że uzyskam jakieś wytłumaczenie, ponieważ wiele ludzi o to pyta. A oprócz tego, w grze znajduje się strasznie dużo rzutek. Czy ktoś z zespołu jest od nich uzależniony?

Witchboy: Ten niewielki budynek (w UNATCO) był wzorowany na satelitarnych stacjach komunikacyjnych o wysokim stopniu zabezpieczenia, w których pracowałem podczas służby w siłach powietrznych USA. Spędziłem 3 lata w Niemczech pracując na nocnych zmianach w tego typu furgonetkach. Graliśmy tam bardzo często w rzutki by nie umrzeć z nudów. Zostawialiśmy sobie krótkie notatki podczas zmiany.

DeusEx-Machina: Często zadawane pytanie odnosi się także do wiadomości od Daedalusa, którą gracz otrzymuje podczas 3 wizyty w Hell's Kitchen. Daedalus kontaktuje się z JC poprzez infolink i mówi "Incorrect inform -ps -cl attach. Streets clear. No danger." Co to znaczy (brzmi unixowo...)?

Sheldon Pacotti: Tak, to jest trochę dziwaczna aluzja do Unix'a. "ps -al. |". "ps" pokazuje wszystkie aktywne procesy w danym momencie i "|" "pipes" to polecenie przejścia w inny proces, nie określony. Wygląda to jak literówka. Mam "||" zamiast "|". Nie jestem pewien czy znalazło się to w grze czy nie. Troszeczkę mi się zatarło znaczenie ps. Wiem, że "a" wyrzuca *wszystkie* aktualne działania. Sądzę, że "?" tworzy dłuższy raport, ale już wiele lat minęło odkąd pracowałem na Unixach.

DeusEx-Machina: Czy napój "Nuke" odnosi się do niesławnego narkotyku z Robocop 2? Skąd ta nazwa?

Richardo Bare: Nie, nie odnosi się do Robocop. Artysta Clay Hoffman szukał odpowiedniej nazwy dla nawet bardziej naładowanego kofeiną napoju niż Jolt; poprosiłem Muzy o inspiracje i odpowiedziały podając "Nuke". A co do nazw pożywienia, to przychodzi mi na myśl soczyste zagrożenie czekoladowej bogini znanej jako "Montebites"... Ten smakowity czekoladowy kąsek został ochrzczony "Montebites" od imienia naszego designera; Monte Martineza.

Chris Todd: Opis innego batonika ("Choc-o-lent Dream") jest żartem z "Soylent Green".

DeusEx-Machina: Czy były jakieś inne planowane zakończenia lub wątki które miały być początkowo podjęte (takie jak przyłączenie się do NSF, odmienne zakończenie, przyłączenie się do innych grup)? Czy były jakieś inne ugrupowania, które miały się znaleźć w grze, ale się tak nie stało?

Witchboy: Boże, zbyt wiele (całe szczęście ktoś inny odpowie na to pytanie). Początkowo gra była 3 czy 4 razy większa, na papierze.

Sheldon Pacotti: W ostatniej chwili, na kilka miesięcy przed wypuszczeniem gry zasugerowałem stworzenie "losing cut-scene", kiedy gracz umiera w Strefie 51 i kolejnej dla graczy-czarnych charakterów, którzy zdecydowali przyłączyć się do Boba Page'a, ale wtedy już brakowało nam czasu. Z pewnością były pewne cięcia w liczebności grup w grze. Np. katedra w Paryżu miała mieć swoich strażników. Załoga Gary'ego Savage'a miała się nazywać "Savagers" i miała zaatakowana przez "Piratów", ale chyba w końcu piraci zostali zastąpieni przez MJ12.

Steve Powers: Był także handlarz niewolników na dżonce w Kowloon. JC miał się zaokrętować na dżonkę i uwolnić niewolników (aby porozmawiać z jednym z nich) i wymierzyć sprawiedliwość władcy niewolników. Miał uzbroić ich i obrócić przeciwko oprawcom, ale wszystko się pogmatwało, gdy helikoptery bojowe MJ12 zlokalizowały JC i zaczęły atakować dżonkę.

Monte Martinez: W misji 14, w lokacji "Silos" znajduje się naukowiec Howard Strong, który zbuntował się przeciwko naukowcom z X-51. W akcie desperacji próbuje zatrzymać JC. Strong próbuje sabotować rakietę zmierzającą do Strefy 51. W ostatecznej wersji gry sprowadziło się to do wściekłego rzucania granatów na JC przez Howarda. Nie tak jak na początku planowaliśmy. Oryginalna wersja historii w Vandenbergu zawierała dwie frakcje: The Raiders i The Salvagers. The Riders byli wrogą grupą próbującą opanować i przejąć bazę Salvagers. Gary Savage (ich lider) miał zostać zabity podczas tej misji, a Tiffany Savage (jego córka) miała się zgodzić pomóc graczowi tylko wtedy, gdy ukarałby zabójcę. Zgodnie z planem, ciało Gary'ego miało być znalezione w radioaktywnych tunelach obok wypisanego na ścianie krwią hasła (miał to być login do jego komputera, w którym znajdowałaby się informacja wskazująca na jego asystenta oraz Howarda Stronga, odsłaniając jego powiązania z The Raiders i planami przejęcia bazy). JC miał walczyć z Raiders, by dotrzeć do Stronga i go zabić albo, jakkolwiek dziwacznie by to brzmiało, musiałby pokonać robota pająka- zabójcę należącego do Howarda przy pomocy skonstruowanego do walk robotów drona bojowego na specjalnej arenie. Stąd się właśnie wzięły pająki roboty. Istniała również historia miłosna pomiędzy Tiffany Savage a Nedem Strongiem (synem Howarda).

DeusEx-Machina: Jakie ma znaczenie Lucius DeBeers? Czy wyłączenie jego systemu podtrzymywania życia ma jakikolwiek wpływ na grę? Po co go tam umieszczono?

Witchboy: Wysunąłem ten pomysł przy misjach paryskich, by dodać tego złego starego człowieka, starego Iluminatę. Chodziło o to, że Morgan Everett używał go jako "zbiornik myśli", obiecując

Luciusowi przywrócenie do życia "gdy tylko odpowiednia technologia będzie dostępna". Oczywiście już wtedy dysponował odpowiednią technologią. Chciałem pokazać, że nikt (na całym świecie) nie jest niewinny, nawet "dobrzy faceci". To kładzie się cieniem na Everecie. Lucius był Iluminatą wcześniejszej generacji, kimś w rodzaju Palacza z X-Files. Użyłem nazwiska "DeBeers" z powodu pewnych teorii spiskowych związanych z tym nazwiskiem (poszukaj...). Niestety odłączenie Luciusa nie ma żadnego wpływu na grę, poza wkurzeniem Everetta. Skończył nam się czas lub, jak to się dzieje często w procesie tworzenia gry, zużyłem go na coś innego, jak np. sabotaż/śmierć Jock'a, którą planowaliśmy i wykonaliśmy w ostatnich minutach przed ukończeniem gry. Bawiliśmy się pomysłem pozwolenia graczowi przywrócenia do życia Luciusa, ale była to prawdziwa puszka Pandory, a on sam mało znaczącą postacią, pojawiającą się dość późno i wydawało się to ryzykowne (również z powodu straty czasu, który mógłby być lepiej spożytkowany i poświęcony na coś ważniejszego).

Sheldon Pacotti: Nie miał on wielkiego znaczenia i wpływów na zewnątrz kryjówki Everetta. Trzymał on starego Iluminatę po to, by od czasu do czasu korzystać z jego mózgu i może także zaspokajać jakąś sadystyczną część swojej osobowości. Mogę sobie wyobrazić, że osoba chcąca przejąć kontrolę nad światem musi mieć kilka dziwactw. Oprócz swojego stosunku do Everetta, Lucius nie ma żadnego wpływu na grę.

Zachwyt

No, to jest właśnie to, co nazywamy cholernie dobrym wywiadem i spojrzeniem zza kulis na tworzenie wspaniałej gry. Nie wiem jak dziękować ekipie z Ion Storm Austin za ich czas poświęcony na odpowiadanie. Wszystko co mogę powiedzieć to: "Jestem urodzonym Teksańczykiem i kiedy wrócę do domu, mam w planach odwiedzić biuro ISA. I zanosi się na to, że postawię wam wszystkim kolejkę piwa". Czy to wystarczy za podziękowanie? Poza tym, wszyscy fani, piszcie do Eberona i przesyłajcie mu swoje podziękowania, ponieważ to on wyszedł z tymi wszystkimi pytaniami i on zasługuje na zebranie laurów za wywiad. Eberon, stokrotne dzięki, to honor mieć cię na pokładzie i mam nadzieję, że dalej będziemy współpracować.

- **Oryginał pochodzi z:** DeusEx-Machina
- **Autor: Eberon**
- **Tłumaczenie:** Paweł "Steve" Stefański

Harvey Smith

szef zespołu pracującego nad DX 2 zdradza tajemnice gry

Publikacja: Nimitz
Data publikacji: 14.03.2002

Poniższy artykuł jest tłumaczeniem wywiadu z szefem zespołu pracującego nad Deus Ex 2, przeprowadzonego przez Luke'a Guttridge'a z serwisu Ferrago.co.uk. Wersja oryginalna znajduje się pod adresem www.ferrago.co.uk/story.asp?id=95.
Tekst został zamieszczony na naszej stronie za wiedzą i zgodą autorów.
Autorem tłumaczenia jest Nimitz.

Ferrago: Harvey, wiem, że jesteś głównym designerem tego projektu; do czego dokładnie sprowadza się Twoja rola?

Harvey Smith: Jako kierownik projektu, pracuję z grupą około 20 dobrze umotywowanych, kreatywnych i inteligentnych ludzi. To, co robię, nigdy mnie nie nudzi. Staram się aby wszyscy mieli podobne pojęcie o tym, jak będzie wyglądał ukończony projekt, a poza tym pomagam członkom zespołu (zwłaszcza tym mniej doświadczonym) skupić się na ukończeniu go. Jako główny designer, tworzę projekty jednostek, broni, sprzętu i specjalnych umiejętności bohatera. Poza mną zajmuje się tym jeszcze kilku innych programistów i designerów. Dobrze nam się ze sobą współpracuje, w ogóle cały zespół jest dobrze ze sobą zgrany. Oprócz tego, zajmuję się jeszcze wraz ze scenarzystami i twórcami misji kreowaniem świata gry.

Co postrzegasz jako największą wadę jedynki, którą zamierzasz poprawić w drugiej części?

Już nie potrafię spojrzeć na pierwszą część DX tak, żeby nie dostrzegać błędów, jakie popełniliśmy tworząc ją. Mam nadzieję, że DX2 będzie charakteryzowała lepsza SI oraz wyraźniej zarysowana możliwość przejścia go "po cichu". Oświetlenie (wolumetryczne cienie), tekstury (reprezentujące surowce użyte do budowy danej lokacji) oraz systemy propagacji dźwięku są następnej generacji. Dodatkowo mamy bardziej elastyczne sposoby rozwiązywania problemów. Chcemy dać graczowi więcej ciekawych opcji tworzenia i rozwijania bohatera (włącznie z oddaniem do jego dyspozycji bohatera-kobiety).

Mógłbyś powiedzieć coś o tym, jak będą kontynuowane wątki w drugiej części: czy będzie to kontynuacja, czy może zupełnie nowa historia? Jakieś dodatkowe szczegóły?

Ponieważ Deus Ex miał trzy alternatywne zakończenia, wiele osób zadaje to pytanie. Na razie powiem tylko, że w DX2 szykuje się coś naprawdę ciekawego. Chronologicznie rzecz biorąc, wydarzenia z Deus Ex 2 mają miejsce po tych z DX1. Pojawi się wiele postaci z pierwszej części, tyle że piętnaście lat starszych.

Grafika. Wiem, że wykorzystujecie technologię Unreal Warfare; jaki wpływ będzie ona miała na grafikę, jaką zapamiętaliśmy z DX1 i jakie nowe możliwości Wam zapewni?

Mamy grupę wspaniałych programistów pracujących nad ulepszeniem fizyki dźwięku, SI, tekstur, oświetlenia i systemów odwzorowania własności obiektów. Zdobyliśmy licencję na Havok'a, który, jak prawdopodobnie wiesz, zajmie się fizyką gry. Nasze technologie są naprawdę następnej generacji i napewno zapewnią graczom bardzo dobrą grywalność. Używamy technologii Unreala jako punktu wyjściowego; naprawdę dobrze się pracuje mając do dyspozycji specjalne narzędzia do tworzenia powierzchni i poziomów, więc twórcy mogą zacząć swoją pracę natychmiast.

Dalej: otoczenie. Czy poziomy będą zbliżone do tych z poprzedniej części (jeśli tak, to jakie planujecie zmiany), czy będzie to coś zupełnie nowego?

Niektóre lokacje się powtórzą, ale przeważnie będziemy kierować gracza w kompletnie nowe obszary. Zmiany będą bardzo duże, globalne.

Mógłbyś nam coś powiedzieć na temat lokacji? Pamiętam, że pierwsza część była chwalona za jej szczegółowe i realistyczne poziomy, oparte na mapach prawdziwych obszarów, takich jak Nowy Jork.

Jak poprzednio, staramy się stworzyć bardzo sugestywny świat. Miejsca do odwiedzenia w grze będą bardzo interaktywne. Gracz będzie mógł we właściwym dla siebie tempie zwiedzać bardzo wiarygodny, interesujący świat. W otwartych przestrzeniach dodajemy sporo możliwości interakcji.

Czy planujecie ulepszyć wątki wpływające na grywalność, rozszerzyć trochę elementy akcji i RPG - a może jakieś nowe mariaże?

Mamy nadzieję, że uda nam się dać graczowi jeszcze większą swobodę w wyborze drogi, niż to miało miejsce w poprzedniej części. Pojawią się niektóre stare organizacje, ale będą też nowe.

Dźwięk i dialogi jedynki były imponujące, co możesz powiedzieć w tym temacie o dwójce?

Dialogi i konwersacje budujemy w ten sam sposób, co poprzednio. Pisaniem dialogów znów zajmuje się Sheldon Pacotti, wspomagany przez nowego członka zespołu, Sarę Paetsch. Tym razem wszystkie postaci napotkane w grze będą zdolne do wyrażania swoich uczuć twarzą.

Multiplayer: czy są już podjęte jakieś wiążące decyzje w jego sprawie?

Deus Ex 2 to gra dla pojedynczego gracza.

Na koniec, mógłbyś nam powiedzieć kiedy DX2 będzie ukończony? Jestem pewien, że duża ilość graczy wyczekuje go z niemałym napięciem!

Przykro mi... Na razie nic nie mogę obiecać.

Dziękuję za poświęcony czas Harvey, życzę Ci powodzenia w tworzeniu DX2. Już nie możemy się doczekać!

- **Oryginał pochodzi z:** Ferrago.co.uk
- **Autor: Luke Guttridge**
- **Tłumaczenie:** Nimitz

Sheldon Pacotti

autor dialogów do Deus Ex

Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 13.04.2006

Dla tych z nas, którzy mogą tego nie wiedzieć, na czym dokładnie polegała twoja praca przy tworzeniu Deus Exa?

Przede wszystkim napisałem dialogi i zadbałem o ich porządek w grze. Al Yarusso stworzył znakomity system dialogowy wraz z edytorem, który umożliwił mi ustawianie i sprawdzanie flag, wyznaczanie celów, precyzowanie kąta kamery, dodawanie zapisków, wymienianie obiektów z inwentarza i tworzenie skryptów innych wydarzeń. Poświęciłem około ośmiu miesięcy na dopracowanie każdego drobiazgu związanego z dialogami w grze, a potem - na wyłowienie wszystkich błędów z tego bajzlu.

Czy miałeś frajdę z pracy nad skryptami i rozmowami między bohaterami gry? Czym różni się to od pisania książki lub artykułu w gazecie?

No cóż, najbardziej uderzającą różnicą przy tworzeniu gry jest to, że jesteś w dużym stopniu częścią zespołu, a to co robisz, musi współgrać z wszystkim innym. Musisz liczyć się z poprawkami czy wręcz usuwaniem dialogów, kiedy zmienia się przebieg misji bądź silnik gry albo dekoracje. W pewnym momencie zdecydowano, żeby dodać nieznaczne, niebieskie znaki rozpoznawcze modelom nanoulepszonych agentów, tak aby uwypuklić pewne elementy fabuły - musiałem zatem przerobić te fragmenty dialogów, w których nanoagenci traktowani byli jako nieodróżnialni od normalnych ludzi. Tego typu rzeczy wypływały każdego dnia. Każdy, nie tylko pisarz, przechodzi przez kolejne fazy projektowania i dokonywania zmian, tak więc mamy do czynienia z ciągłymi negocjacjami i kompromisami. W każdym razie nigdy nie możesz powiedzieć, że twoja praca należy w pełni do ciebie, tak jak w jest to przypadku książki czy artykułu.

Jasne, że miałem przy tym dużo zabawy. Niebotyczne tempo zmusiło mnie do rozwinięcia się jako pisarz. Kiedyś uważałem, że mogę być kreatywny przez jakieś trzy godziny dziennie. Teraz już wiem, że granica ta jest raczej bliższa 20 godzinom. Nie mogę się już doczekać, żeby rozkręcić jeden z moich własnych projektów! Żadnych wymówek...

Ile linii dialogowych napisałeś dokładnie?

Gra zawiera ponad 10 000 linii dialogowych. Z tego wszystkiego ja napisałem może z 8 500. Austin Grossman, który pracował nad pierwszym System Shockiem, stworzył niemal wszystkie pomruki AI (ponad 1 000 linii), po czym spędził miesiąc korektując i upiększając kilka misji. Trzeba przyznać, że był to spory kawał pisaniny. Wydruk całości miał grubość stopy [ok. 30 cm - przyp. P.N.]. Musieliśmy sprowadzić trzeciego pisarza, Chrisa Todda (www.7crows.com), żeby zajął się większością tekstów pisanych w obrębie samej gry.

Czy napotkałeś trudności podczas wprowadzania dialogów do gry i implementowania ich logiki? Czy miały miejsce sytuacje, kiedy uznałeś, że to, co właśnie napisałeś, ma się nijak do obecnego (lub prawdopodobnego) przebiegu akcji?

O tak, gracze to kompletnie nieprzewidywalna banda świrów - tak samo zresztą jak sterowane sztuczną inteligencją NPC-e. Na początku często produkowałem dramatyczne sytuacje, zakładając, że gracz będzie chciał być bohaterem pozytywnym i że postara się ratować tego, kogo powinien, ale nie można było w ten sposób uniknąć wpadki pod tytułem "Zabiłem Sandrę, ale potem jej Tata zachowywał się jakby JoJo to zrobił!". Musiałem często prosić o robienie specjalnych skryptów do misji w tego typu przypadkach. Dzięki silnikowi Deusa gracze mają mnóstwo swobody: mogą zabić NPCa mającego w zanadrzu ważną kwestię do wypowiedzenia, ale równie dobrze mogą też spłoszyć go na drugi koniec mapy. Zajęło nam trochę czasu wykrycie wszystkich dziwactw, jakie mogą się zdarzyć, jak np. rozmowa dwóch NPCów stojących dwieście metrów od siebie. W jednej misji ma miejsce nalot na wypełniony ludźmi klub nocny. Napisałem dziesiątki "podsłuchanych" kwestii, żeby uszczegółowić przestrzeń, ale początkowo nie stworzyłem różnicy pomiędzy dialogami "w trakcie nalotu" i "po nalocie" dla wszyskich NPCów - szmat roboty. Doprowadziło to do nieprawdopodobnych sytuacji, kiedy to np. policjant zapewnia cię, że teren galerii jest bezpieczny tuż po tym, jak jego kolega oberwał rakietą. Po wielu korektach Austin i ja zdołaliśmy w końcu pozbyć się większości tych usterek. Mieszanie obszarów bogatych w fabułę z walką było bardzo trudnym i niebezpiecznym zadaniem - ale wydaje mi się, że dzięki temu udało nam się stworzyć kilka spośród najbardziej wciągających akcji w grze.

Kilka dni temu opublikowałeś książkę przez Internet. Czy możesz nam coś powiedzieć o tej książce; czy ma to coś wspólnego z Deus Exem?

Książkę tą napisałem w latach 1994-95, więc nie ma ona nic wspólnego z Deus Exem. Jest za to silnie związana z przyszłością gier. Określiłbym ją jako "miękkie" opowiadanie science-fiction o daleko-przyszłościowej technologii komputerowej i nanotechnologii, pewnego rodzaju konceptualistyczne spojrzenie na to, jak może być traktowany człowiek w świecie powszechnej digitalizacji. Różnicą pomiędzy "Demiurgiem" i innymi książkami utrzymanymi w podobnym tonie jest skupienie wątków opowiadania wokół kwestii praw autorskich i znaczenia słowa "kopia" w świecie technologii cyfrowej. "Treść chce być wolna" - jak powszechnie głosi jedno, wspólne hasło w Internecie; w tym samym czasie wielkie korporacje wynajmują armie prawników przeciwko Napsterowi i stronom warezowym. Jesteśmy świadkami wojny na pełną skalę przeciwko hakerom w tym roku i według mnie może być tylko gorzej. W "Demiurgu" wychodzę z nieco surrealistycznego założenia, że można skopiować istotę ludzką. Ma miejsce ten sam rodzaj politycznej kampanii przeciwko piractwu cyfrowemu i staje się to (mam nadzieję) wciągające i bliskie każdemu z nas, ponieważ przedmiotem tego są ludzie. Jednym z wątków książki jest historia detektywa, który odchodzi ze Światowej Policji, po czym władze stwarzają jego nielegalną "kopię", aby ta wyśledziła "oryginał". Oryginał porzucił swoją żonę i syna, w związku z czym kopia musi przyjrzeć się i rozeznać w jego życiu - życiu, którego nie zna i sam właściwie do końca nie rozumie. Brzmi to nieco dziwnie, ale prowadzi do kilku niezwykle ciekawych i jednocześnie dramatycznych sytuacji. Mimo to, dopóki nie zacznę pisać jak Al Gore, zawsze w moim utworze znajduje się coś do śmiechu i tak też jest w tym przypadku.

Co sądzisz o przyszłości drukowanych książek? Czy za 10 lat nadal będziemy mieli papierowe tomy i gazety czy też będziemy wszyscy używać tych fajnych elektronicznych padów rodem ze Star Treka?

W przeciągu 10 lat, nie. W przeciągu 30 lat zapewne również. Stare gadziny jak ja i John Updike wciąż będą chciały gromadzić swą wiedzę w zakurzonych tomach na półkach naszych domostw. "Większość moich własnych książek ze studiów jest nadal przy mnie, rzadko przeglądane, lecz wciąż obecne,

pomniki chwil, kamienie milowe etapów moich poszukiwań... Książki konserwują w wyrafinowany sposób aromat miejsca naszej lektury - zapach tej plaży, tego mieszkania, tego ataku dławca czy tego lotu do Indonezji" (John Updike, NYT Op-Ed, 18 czerwca 2000 r.). Zauważ jednak, że wszystkie te ładnie wysłowione argumenty na rzecz papierowych książek opierają się na sentymencie. Te same emocjonalne argumenty słyszeliśmy 15 lat temu, kiedy to broniły one maszyn do pisania. Starsi ludzie mogą trzymać się uparcie swoich narzędzi - i ich śmiesznych koszulek firmy Izod - ale nie sądzę, by moje dzieci cokolwiek obchodziła możliwość dotknięcia wytartych stron należącego do ich ojca zabytkowego egzemplarza "Tęczy grawitacji". Będą chciały dobrze wyglądać wchodząc do klasy, a nie targać ze sobą parę kilo śmiecia w plecaku. W przeciągu 50 lat... papierowe książki mogą już spokojnie być czymś niezwykłym. Nie ważne, jak bardzo jesteś inteligentny czy wygadany - nie możesz się kłócić z zasadami ekonomii. Pisarze będą chcieli kolportować swoje dzieła bez przymusu płacenia drwalom, tartakom, drukarniom, kierowcom, wydawcom, kasjerom itd., zaś czytelnicy będą żądać swobody wyszukiwania, obszernej bazy danych, odnośników... Tak się stanie. Czekamy tylko na odpowiednie urządzenie - nie oprogramowanie do czytania przez sieć - lecz na wyposażony w szerszy zakres funkcji e-Notes do przeglądania Internetu, redagowania tekstów, wysyłania maili i - owszem - czytania książek.

I na koniec - jaka jest twoja ulubiona gra komputerowa wszechczasów?

Pytanie niemożliwe do odpowiedzenia, ale postawiłbym na starą dyskietkę z grą Adventure na Atari z wczesnych lat 80' jako na mój nr 1 w ogóle. Wciąż jestem pod wrażeniem jej nieprzemijalnej grywalności. Dzięki losowemu systemowi tworzenia lokacji z kilku elementów - trzy-kolorowych smoków, trzy-kolorowych kluczy, miecza, mostu, magnesu itd. gra pozwalała na nieskończenie wiele przygód i sytuacji. [dla zainteresowanych: http://www.simmphonic.com/programming/adventure.htm - przyp. P.N.] Naprawdę chciałbym widzieć współczesną grę - tak małą, a zarazem tak głęboką by zezwalała na tak nieograniczoną ilość tworzonych przez gracza przygód. Deus Ex poczynił duże kroki na drodze ku daniu graczom wolności w wyborze opcji rozwiązania problemu. Chciałbym widzieć kolejny etap na drodze rozwoju gier w tym kierunku.

- **Oryginał pochodzi z:** www.speedy3d.com
- **Autor: Ryan Wissman**
- **Tłumaczenie:** Private Newman

Stephane D'Astous

menedżer generalny studia Eidos Montreal

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 11.01.2008

O co chodzi z Deus Ex 3?

Dowiedz się co zespół Eidos Montreal myśli o Invisible War.

Manager generalny Eidos Montreal Stephane D'Astous udowadnia, że jest prawdziwym Kanadyjczykiem już na samym początku rozmowy. Zanim przeszliśmy do tematu - oczekiwanej wiadomości o trzeciej części Deus Ex - Stephane mozolnie zmienia tor dyskusji na temat pogody. "Nie ma wiatru," mówi "ale jest całkiem mokro". Można przesiąknąć do suchej nitki.

Niebawem zimno będzie ostatnim zmartwieniem D'Astous'a; jego zespół otrzymał szansę stworzenia kolejnego rozdziału znanej i uwielbianej koncesji. Naturalnie, fora eksplodowały po ogłoszeniu tej wiadomości ze zdrową mieszanką podekscytowania i sceptycyzmu. Młodziutkie studio podejmujące się kontynuacji serii, która już raz została zaprzepaszczona? D'Astous zgodził się porozmawiać z 1UP o tym jak to się stało i o planach Eidos Montreal dotyczących Deus Ex 3.

1UP: Zacznijmy od oczywistego pytania. Potwierdzenie powstawania Deus Ex 3 było dużym zaskoczeniem dla sporej liczby graczy, ale materiały prasowe nie ujawniły jednej istotnej rzeczy: platform, na które wyjdzie gra. Czy jesteście już gotowi aby o tym rozmawiać? Możecie przynajmniej powiedzieć czy gra pojawi się na konsole, PC a może na obu tych platformach?

Stephane D'Astous: Cóż, zrobiliśmy to celowo, ponieważ chcieliśmy się trochę podroczyć. I myślę, że nam się to udało, patrząc na to co się dzieje na forach i stronach internetowych. Mogę zdradzić, że biznes plan, który został ustalony w lutym tego roku przewiduje, że będziemy pracować nad trzema głównymi tytułami bazującymi na next-gen'owej technologii oraz PC. Zamierzamy również stworzyć mniejsze, 80-cio osobowe zespoły deweloperskie, by jednak tego dokonać musimy tym zespołom zapewnić 24 miesięczny czas produkcji. Nie mogę powiedzieć nad którymi platformami będziemy pracować w szczególności, czytaj jednak między wierszami. Ta informacja zostanie ogłoszona, możliwe że na początku 2008 roku a może w lecie. Nie pracujemy jednak nad obecną ani ostatnią generacją, jest to next-gen oraz PC.

1UP: Obie, poprzednie części Deus Ex'a miały swego rodzaju rzecznika, stojącego za wizją świata gry. Jeśli chodzi o część pierwszą był to Warren Spector, od drugiej był Harvey Smith. Obaj zresztą przenieśli się do innych firm. Czy przy nowym DX tę pozycję zajmiesz Ty czy może ktoś inny z Montreal Studio? A może zrobicie krok w zupełnie innym kierunku?

D'Astous: W zasadzie najbliższa jest ta trzecia opcja. Będzie to wysiłek zespołowy. Musimy pamiętać, że to Eidos posiada prawa do gry, która oczywiście bazuje na pomysłach pana Spector'a. Mamy jednak ludzi w UK oblatanych w temacie. Ian Livingstone (dyrektor produkcji Eidos) zna całą historię opowiedzianą w DX; był nawet pisarzem, jeśli się nie mylę. Pomagał nam zdalnie. Jeśli chodzi o nas to odrobiliśmy pracę domową. W naszym studiu nie ma miejsca dla ludzi z wielkim ego. To na prawdę wysiłek całego zespołu, a jest on bardzo doświadczony.

Ludzie, których zatrudniliśmy byli szczerze zafascynowani pierwszym Deus Ex'em. Znają go na wylot. Doskonale wiedzą co zadziałało a co nie. Myślę, że dowodem na to, iż naprawdę odrobiliśmy zadanie domowe jest fakt, że nasz koncept został zaakceptowany za pierwszym razem mimo wysoko ustawionej poprzeczki w UK. Ekipa naprawdę ciężko pracowała i zdaliśmy w cuglach. Bardzo byśmy chcieli pokazać fanom troszkę więcej, ale wszystko w swoim czasie. Chcieliśmy przygotować pierwszego teaser'a, który został wykonany w rekordowym czasie, wiedzieliśmy jednak, że musimy coś pokazać. Myślę, że daje on wizję na to w jakim kierunku idą prace. Nie chcemy oczywiście zdradzać wszystkiego w pierwszym filmie ale i tak jest w nim więcej niż miało być.

1Up: Czy w zespole z Montrealu są jacyś deweloperzy, którzy pracowali przy poprzednich odsłonach gry?

D'Astous: Z Ion Storm? Nie. Nikt z naszego zespołu nie pracował w Ion Storm.

1Up: Wracając na moment do Warrena Spectora, jeśli nie masz nic przeciwko - oczywiście, jak już wspomniałeś, był on bardzo istotną postacią przy tworzeniu pierwszego DX a także nadzorował pewne aspekty Invisible War. Nie dawniej jak rok temu powiedział, że bardzo by chciał w pewnym momencie wrócić do świata gry. Ma teraz własne studio (Junction Point Studios) i pracuje nad własnym projektem, ale czy kontaktowałeś się z nim lub czy masz taki zamiar? Może choćby po to by zapytać o kilka rad?

D'Astous: Powiem tyle, że rozmawialiśmy z Warren'em - kilku ludzi z Eidos mianowicie. Jak to bywa w życiu, to kwestia czasu. Jak zauważyłeś ma on teraz swoje studio, które zostało w większości wykupione przez Disney'a i pracuje nad własnymi projektami. Było sporo zainteresowania z obu stron, ale koniec końców to kwestia czasu. To na prawdę wszystko co mogę powiedzieć.

1UP: Deus Ex ma sporą społeczność fanów, co też zostało potwierdzone przez twoją uwagę odnośnie reakcji na forach na wieść o kontynuacji gry. Ale wielu krytyków i graczy rozczarowało się Invisible War. Które z zalet postaracie się naśladować a które wady przezwyciężyć w nowym tytule?

D'Astous: Bez wdawania się w szczegóły, przez ostatnich kilka miesięcy czytaliśmy archiwa dotyczące obu części i tego jak były postrzegane. Pewne cechy chcielibyśmy kontynuować. Myślę że dialogi, wybory i ich konsekwencje, głębia i bogactwo gry to coś co na pewno będziemy chcieli zachować. I kilka innych, szczególnych cech również.

Każdy wie co dobrze działało w pierwszej części i czym starała się być druga, ale jesteśmy pięć lat po fakcie, nawet siedem jeśli chodzi o pierwszą część. Myślę, że możemy trzeźwo ocenić sytuację. Myślę też, że świat gry jest w punkcie zwrotnym, przyda się zatem świeża krew, ale także wzgląd na historię tego dzieła. Z dostępną nową technologią chcemy tchnąć w grę nowego ducha. Gry nie trwają wiecznie. Deus Ex wyszedł w 2000 roku, siedem lat temu. Wydaje się, że nie byłoby dobrym posunięciem z naszej strony czekać dłużej, aczkolwiek nie chcemy też niczego poganiać. Dlatego też pracujemy nad harmonogramem, którego staramy się pilnować jak tylko się da, ale zdecydowanie gra nie będzie wydana zanim nie osiągnie uznanego przez nas poziomu jakości.

1UP: Fabuła była w głównej mierze tym co zawsze podobało się najbardziej w DX. Nasz kolega z 1UP, Mark Whiting w swoim artykule dotyczącym wieści na temat DX3 zwrócił uwagę na to, że Deus Ex nie mógłby powstać (lub nie powstałby) w Ameryce po 11 września. Znając

kontrowersyjny scenariusz gry, czy wciąż możemy oczekiwać dawki konspiracji i misternych działań rządu w fabule nowej części?

D'Astous: Konspiracja to coś co bardzo intryguje jeśli jest zgrabnie wykonana. Opowiadania bazujące na konspiracji nie trzymają w napięciu jeśli nie są dobrze rozwinięte. W 'jedynce' była ona bardzo dobra i to zapewniło jej sukces. Scenariusz był dobrze zbudowany. Mamy zamiar ciężko pracować aby otrzymać solidny i dogłębny scenariusz, który pozwoli graczom na ponowne przeżycie tego czego doznali podczas grania we wcześniejsze części. Jest to bardzo ważne. W Eidos, chcielibyśmy aby nasze gry były napędzane przez postacie. Potrzebujemy wyrazistych postaci i mocnej opowieści. Więc jednym z czynników który jest dla nas ważny to wytrzymałość gry, czyli dawka uczuć towarzysząca poprzednim częściom. Nastąpi to naturalnie jeśli odrobimy pracę domową, a jesteśmy nakręceni i zmotywowani żeby tego dokonać. Opowieść konspiracyjna jest zdecydowanie tym co chcielibyśmy osiągnąć.

1UP: Na pewno nie możesz nic zdradzić co do szczegółów fabuły na tym etapie, ale ogólnie czy widzicie DX3 jako kontynuację historii z poprzednich części .....

D'Astous: [śmiech]

1UP: czy chcecie dać początek nowej w tym samym świecie?

D'Astous: Bardzo mi przykro, ale nie mogę odpowiedzieć. Mamy coś co zadowoli fanów, co jest wierne światowi gry. Zrobimy wszystko by zwolennicy świata poczuli się jak w domu. Jednocześnie postaramy się wprowadzić trochę świeżości by zbalansować zainteresowanie grą. Nie mogę powiedzieć kiedy i gdzie będzie miała miejsce akcja. To troszkę za dużo informacji jak na razie. Ogłosimy wszystko w przyszłym roku.

Zapraszam wszystkich zainteresowanych fanów do zajrzenia na nasze forum. Mój producent i ja chcieliśmy aktywować je już w chwili pre-produkcji, teraz, a nie pod koniec prac przy grze. Nie tylko chcemy widzieć reakcje w momencie gdy gra zostanie wydana. Forum już działa aby społeczność miała szansę się wypowiedzieć, by się z nami wymienić pomysłami bezpośrednio. Jest ono przeglądane przez cały zespół. Nie jest tak, że w ogóle nas nie obchodzi. Każdego dnia poświęcam 15 minut by przyjrzeć się dyskusjom, i temu co siedzi w głowach ludzi dla których tworzymy tę grę.

1UP: Wygląda to na coś, w czym fani mogli by się przydać.

D'Astous: Staramy się układać wszystko tak by ludzie...cóż, kiedy mówimy o Deus Ex'ie jest tam niewątpliwie pasja. Pasjonaci często zachowują się asekuracyjnie. Rozumiemy silne reakcje. Oczekujemy tego jak i wszelkich innych reakcji. Czujemy się zaszczyceniu możliwością prac nad nowym DX. Chciałbym tylko by fani wiedzieli, że będziemy pracować bardzo ciężko. Będziemy ich słuchać.

1UP: Na Twojej liście ze sprawami dotyczącymi Eidos Montreal Studio, jedna z nich skupia się na długich cyklach produkcyjnych. Materiały prasowe dotyczące Deus Ex 3 donoszą, że wciąż planujesz zatrudniać nowych ludzi do zespołu aż do roku 2009. Będąc świadomym tego faktu, pewnie przyjdzie nam jeszcze poczekać zanim ujrzymy faktyczną zapowiedź DX3, co?

D'Astous: Pracujemy z wydziałem PR (Public Relations) by mieć pewność, że będziemy wypuszczać trailery w zgodzie z cyklem wydawniczym. Chciałbym powiedzieć, że do lata przyszłego roku

będziemy mieć kilka sporych rzeczy do pokazania. Nie byłoby to korzystne dla nas by czekać do 2009 roku czy coś takiego, aby coś zaprezentować. Jesteśmy pewni tego co robimy, więc w końcu będziemy chcieli, z całą stanowczością, wypuścić jakiś 'content'. Fani nie powinni rozpaczać, mogą oczekiwać więcej informacji przyszłego lata.

1UP: Jeśli chodzi o ramy czasowe wydania, nie szacujesz ich na wcześniej niż rok 2009?

D'Astous: Raz jeszcze, ta informacja będzie uściślona w kolejnym materiale prasowym, ale jak rozumiesz 24 miesięczna filozofia cyklu produkcyjnego naszego studia daje Ci pewien pogląd na to, w którym kierunku wszystko zmierza. Walczyłem o minimum 24 miesiące dla pre-produkcji i produkcji, pomijając fazę koncepcyjną, która może trwać przez długi czas. W momencie w którym przejdziemy tę fazę, chcemy mieć przynajmniej 24 miesiące na wykonanie roboty.

1UP: Blacksite: Area 51 jest kolejną aktualną grą bazującą na wskrzeszeniu koncesji, jednak nie tak bardzo oczekiwaną jak Deus Ex, ale deweloper Invisible War - Harvey Smith - był także głównym projektantem Blacksite. Gra ta zdobyła średnie oceny w recenzjach. Kilka dni temu Harvey, w swej prezentacji, powiedział, że projekt został schrzaniony i wymienił wiele problemów, które miał z wypuszczeniem gry, włączając w to kłopoty z wydawcą. Jak wy macie zamiar uniknąć podobnych tarapatów?

D'Astous: To zabawne, bo Harvey właściwie wygłosił tę mowę na szczycie Montreal International Game w tym tygodniu, i kilku moich pracowników z nim rozmawiało. Jesteśmy świadomi tego o czym mówiłeś. Myślę, że wydawca Blacksite jest w innej sytuacji niż my. Dla Eidos, tchnąć nowego ducha w produkcje do których mają prawa, a które pozostały na lodzie przez ostatnich kilka lat, jest priorytetem. Naszą tradycją jest wysoka jakość gier, a gry nad którymi pracujemy obecnie będą miały tę zaletę, że ukazują się w minimalnie krótkim czasie potrzebnym na produkcję. Jesteśmy bardzo szczerzy. Mówimy 'nie' pieprzeniu głupot.

Nasz zespół w tym momencie składa się z 35 do 40 kolesi, i powiedziałem im, "pracujemy pod ten konkretny termin. Nie wrócę za 3 czy 6 miesięcy by powiedzieć, że macie 3 miesiące mniej lub więcej. Nie oczekujcie, że będziecie mieć więcej czasu ale nie oczekujcie też, że będzie go mniej." Na prawdę trzymamy się tego co sobie założyliśmy i czujemy się komfortowo z naszym biznes planem odnośnie naszego studia i Deus Ex 3. Mój producent i ja jesteśmy nakręceni. Nie chcemy urządzać brzydkich niespodzianek w naszym studiu, ale potrzebujemy też pewnego rodzaju ramy, w których będziemy mogli pracować, więc wyłożyliśmy naszym pracownikom wszystko czarno na białym. Oni wiedzą, że muszą wyjść ze świetną grą to tego czasu. Więc nie ma tu żadnego pieprzenia.

1UP: Byłby z tego niezły nagłówek: "Eidos Montreal: Bez Pieprzenia"

D'Astous: I jeszcze jeden przykład jak bardzo staramy się być przejrzyści: w tą sobotę w Montrealu, organizujemy Drzwi Otwarte. Zapraszamy publikę, rodziny pracowników a nawet będzie konkurs by przyjść i zobaczyć na czym polega nasza praca. W przyszłości, jeśli jacyś fani chcieliby wpaść, z jakichkolwiek pobudek, do Montrealu i przyjść do naszego studia, będzie nam miło coś zorganizować. Chcemy naprawdę pracować blisko, a nie za zamkniętymi drzwiami.

- **Oryginał pochodzi z:** www.1UP.com
- **Autor: Philip Kollar**
- **Tłumaczenie:** Pafnucy

Bogowie z maszyny

Warren Spector i Harvey Smith o kulisach tworzenia serii Deus Ex

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 9.09.2009

Twórcy pierwszego Deus Exa Warren Spector i Harvey Smith rozmawiają z Jamie Sefton

WARREN SPECTOR z pełną energią wyjaśnia:: "To było dokładnie przed końcem milenium i wszyscy szukali teorii spiskowych. Ludzie wierzyli w niedorzeczne rzeczy.. Myślałem o tym co by się stało gdybym wziął kogoś, kto uważa że świat jest czarno biały i rzucił go w rzeczywistość z szarymi cieniami, gdzie każda teoria spiskowa jest prawdą?" Niezależnie od tego nad jakimi projektami ma pracować u Disneya, będzie zawsze łączony z dystopiczną strzelaniną dla myślącego człowieka, Deus Ex.

Tak samo Harvey Smith, który zawsze walczył o utrzymanie swej twórczej wizji w tak trudnych projektach jak sequel Deus Ex Invisible War oraz Blacksite: Area 51, obecnie pracuje nad atmosferyczną strzelanką RPG dla Arkane Studios.

Wydany w 2000 roku Deus Ex był przez krytyków i graczy okrzyknięty nowym klasykiem, a przez PC ZONE, wybrany jako najlepsza gra wszech czasów. Ale jak powstał Deus Ex? Kto zadecydował aby stworzyć trzy różne zakończenia gry? Czy Warren Spector i Harvey Smith kiedykolwiek powrócą do Deus Exa? Czytajcie dalej…

Jak doszło do stworzenia całego uniwersum Deus Ex? To musi być trudne...

Warren Spector: To jest trudne, ale przynosi wiele zabawy. Siadasz z paczką kreatywnych kolesi i robisz burzę mózgów, uderzasz głową w mur póki ci krwawe krople nie wstąpią na czoło. Na koniec dnia masz swój nowy świat. To wymaga wielu badań, czytania takich książek jak "A oto koń siny" (książka osoby służącej w Wywiadzie Marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych, gdzie ujawniono pozornie ścisłe tajemnice rządowe związane z UFO i innych spiskach) oraz "50 Największych Teorii Spiskowych" (myślę że jest ich teraz 70 lub 80). Wzięliśmy elementy z różnych teorii spiskowych i zmiksowaliśmy je ze sobą jak DJ aby zobaczyć które z nich do siebie pasują.

Bohaterowie z Deus Ex tacy jak JC i Paul Denton, Tracer Tong oraz Gunther Hermann byli niezbędni aby gra osiągnęła sukces...

Harvey Smith: Coś ci powiem, to była katastrofa zanim dostaliśmy dodatkowe sześć miesięcy na dokończenie projektu i wykorzystaliśmy go do posprzątania tego wszystkiego. Wówczas wiele rzeczy zaczęło ze sobą grać. Na przykład wcześniej pozwoliliśmy niektórym postaciom po prostu zniknąć - nigdy nie była poruszana kwestia co z nimi zrobić. Tak więc usiedliśmy z pisarzem Austinem Grossmanem, który zasugerował, że powinniśmy prześledzić grę i napisać takim postaciom jak Gunther Hermann odpowiednie zakończenia. Stale naciskałem aby postacie były widoczne, wtedy ktoś z teamu powiedział "Racja, ale to oznacza że musisz uczynić je nieśmiertelnymi." To było lamerskie posunięcia

aby uczynić je nietykalnymi, ale był to kompromis mający na celu wytworzenie emocjonalnych więzi z bohaterami. Gdy zginął Gunther nienawidziłeś go lub było ci go żal...

Warren Spector: Wiele osób z teamu miało mi za złe Paula Dentona, ponieważ ja naprawdę chciałem mieć członka rodziny głównej postaci. Wychodziłem z założenia, że ocalenie kupy pikseli od pewnej dezintegracji jest mniej zajmujące niż ocalenie od pewnej śmierci twojego brata. Gunther Hermann i Anna Navarre byli obecni w celu ukazania kontrastu miedzy nano- i mechanicznie ulepszonymi postaciami. Więc w Deus Ex jest wiele o rodzinie, ale również o tym co oznacza być człowiekiem - w którym momencie przestajesz być człowiekiem i zaczynasz być czymś innym?

Więc co kryło się za systemem punktów doświadczenia i nanoulepszeniami, które gracze mogli użyć do rozwoju swoich postaci?

Harvey Smith: Odgrywały absolutnie kluczowe znaczenie dla doświadczeń które odczuwałeś przez różne wybory i kombinacje podejmowane wg własnych odczuć. Gdy chciałeś zostać komandosem przyszłości, który zabijał jednym ciosem, mogłeś to zrobić. Jednak po tym gdy gracz podjął taką decyzję, nie miał odwrotu, mógł tylko uczynić się groźniejszym. Niektóre współczesne gry dają dostęp do wszystkich możliwości w jednym czasie bez ograniczeń, więc nie musisz podejmować żadnych ważnych decyzji.

Dlaczego zdecydowaliście się na trzy różne zakończenia w Deus Ex?

Warren Spector: Wszyscy uważali to za szalone, ale pomyślałem że gdy robisz grę gdzie w każdej minucie podejmujesz decyzje i grasz wg własnego stylu oraz rozwiązujesz problemy na swój sposób, jakże żałosne byłoby zaoferowanie z góry przewidzianego zakończenia. Zróżnicowanie zakończeń było wspaniałą myślą, ponieważ każde reprezentowało inne wizje świata. Wybór zakończenia świadczył o graczu - nie o bohaterze - które z rozwiązań byłoby najlepsze. Czy świat byłby lepszy w nowej Ciemnej Erze; może wszyscy powinni być połączeni, bez osobistej prywatności byliby rządzeni przez SI; a może jednak powinni żyć odrębnie z kompletnie wolną wolą? To są ciekawe pytania które gry mogą stawiać, ale tego nie robią.

Deus Ex: Invisible War został wydany w 2004 roku i zgarnął pozytywne recenzje, wielu graczy było zawiedzionych obranym kierunkiem...

Harvey Smith: To prawda. Byłem bardzo defensywnie nastawiony w chwili premiery gry, ale zaraz na początku byliśmy poproszeni o zrobienie gry na konsolę, bardziej przystępnej. I popełniłem pewne, nie w całości, błędy. Mieliśmy do czynienia z innym środowiskiem w porównaniu do pierwszej gry. W Deus Ex dowodził Warren, gdzie tworzyliśmy niezależny zespół, utworzony przez grupę ludzi takich jak ja, którzy kładli nacisk na takie elementy jak klimat, luźna rozgrywka, fabuła i ukochany system RPG. Nie wydaje mi się abyśmy zastanawiali się czy Deus Ex będzie opłacalny! Nie wpływało to na nasze decyzje. W czasie gdy pracujesz dla wydawcy, ten stale mówi ile kopii ma się sprzedać aby inwestycja zwróciła się oraz do jak szerokiej publiczności masz dotrzeć.

Warren Spector: Osobiście podjąłem katastrofalną techniczną decyzję. Nie mogłem przełknąć pomysłu aby studio rozwijało dwa różne kody, a wiedziałem że Thief potrzebuje naprawdę zaawansowanego systemu oświetlenia i cieni. Deus Ex również posiadał elementy skradanki więc powiedziałem, że powinniśmy go wykorzystać. Ostatecznie rozwinięta technologia nie była uniwersalna - Thief jest grą bardzo różniącą się od Invisible War, który potrzebował specyficznych elementów środowiska, których model oświetlenia nie obsługiwał, stąd też team został sparaliżowany

tą decyzją. Oto i efekty nadmiernej ambicji, ale moim mottem jest "Jak polec, to z hukiem!" Chciałem więcej, a nie mniej niż próbował zespół.

Co się stało z Deus Ex: Clan Wars który przeistoczył się w Project: Snowblind?

Warren Spector: Pomyślałem, że byłoby fajnie zrobić grę w świecie Deus Ex zorientowanej na akcję, więc zaproponowałem to Eidosowi, a oni uznali to za dobry pomysł i dali zielone światło. Nie miałem zbyt wiele do czynienia z projektem, ponieważ była to rzecz Crystal Dynamics, ale uważam że wykonali całkiem dobrą robotę.

Miałeś jakieś inne plany na projekty poboczne związane z Deus Ex?

Warren Spector: Oczywiście, miałem mnóstwo planów. Miałem szkielet całej historii. Gdy przyszło do tworzenia drugiej gry, Harvey był gotowy do przejęcia inicjatywy, a ja miałem przygotowana trzyczęściową historię, ale on chciał pójść własną drogą i pociągnął historię w innym kierunku. Jednak pewnego dnia byłoby fajnie opowiedzieć te trzy inne historie. Może powinienem napisać powieść i wrzucić ją na mojego bloga...

A co z nowym Deus Ex 3 ? Miał któryś z was kontakt z zespołem deweloperskim?

Harvey Smith: Tak, wybrałem się do Montrealu i rzuciłem na niego okiem. Team jest świetny, więc jest to ekscytujące. Poszedłem z nimi na lunch i byłem pod wrażeniem ich materiałów, a kierunek jaki obrali jest fantastyczny. Naprawdę czekam aby zobaczyć tą grę.

Warren Spector: Okazjonalnie kontaktowałem się z niektórymi gośćmi z Montrealu i wydaje mi się że ich serca biją w odpowiednim miejscu, co jest niesamowite. Świetną rzeczą będzie zagrać w Deus Ex niczego o nim nie wiedząc!

Jak myślicie, dlaczego Deus Ex pozostał klasykiem i przeżył próbę czasu?

Harvey Smith: Deus Ex jest trwały, ponieważ powstał z miłości, jasnej wizji, team dostał wystarczającą ilość czasu, myśleliśmy przede wszystkim o graczach i zaoferowaliśmy w grze wiele swobody. Rozmawialiśmy z ludźmi którzy grali w grę wiele razy, tak jak się wielokrotnie czyta ulubioną książkę. Nadal odkrywali nowe szczegóły; "Podniosłem ten kamień i patrz co znalazłem!"

Warren Spector: Naprawdę próbowaliśmy osiągnąć granice możliwości gier komputerowych i byliśmy sfrustrowani - każdy z nas - gdy wkraczaliśmy na utartą drogę. Na rynku gier dominowały 20 letnie sposoby ich projektowania. Naprawdę chcieliśmy popchnąć te rzeczy do przodu i oddać kontrolę graczom - to była dla nas wielka rzecz. Kieruję się zasadami, a jedną z nich było to, że Deus Ex miał nie być o tym jak jestem pomysłowy, jako projektant, lecz o tym jak pomysłowy jest gracz. W niewielu grach próbowano to zrobić i w niewielu to się udało. Jesteśmy w małej grupce gier, gdzie pod tym względem osiągnięto sukces.

- **Oryginał pochodzi z:** PC ZONE 2008/10
- **Autor: Jamie Sefton**
- **Tłumaczenie:** nexus

FAQ do drugiego teasera Deus Ex: Human Revolution

pytania i odpowiedzi na temat najnowszego teasera

Publikacja: Miki
Data publikacji: 16.03.2010

Poniżej znajdziecie FAQ stworzony przez Eidos Montreal. Wyjaśnia on niektóre aspekty Deus Ex: Human Revolution (z ang. Ludzka Rewolucja- przyp. tłum.) i odpowiada na niektóre pytania związane z teaserem.

Kim jest główny bohater teasera? Możecie coś więcej o nim powiedzieć?

Jest nim Adam Jensen, postać, której poczynaniami gracz będzie kierował w trakcie rozgrywki. Adam to szef ochrony zatrudniony by nadzorować systemy obronne jednej z największych firm zajmujących się biotechnologią. Bohater ma bardzo złożoną historię i wkrótce stanie się jednym z ważniejszych elementów światowej konspiracji.

Dlaczego jest cały w bandażach? Wygląda na poważnie zranionego i ma chyba mechaniczne ręce... O co tu chodzi?

Adam omal nie został zabity i w celu ratowania życia wszczepiono mu implanty. W świecie HR (Human Revolution- przyp.tłum.) mechaniczne augi są w powszechnym użyciu pod wieloma postaciami, jak choćby mikroczipy umieszczane w mózgu czy wymieniane kończyny. Adamowi zainstalowano cały szereg augów, z których niektóre są przeznaczone do walki. Na teaserze widzimy bohatera odpoczywającego kilka dni po operacji.

W pewnym momencie Adam mówi: "Nie chciałem tego". O co konkretnie chodzi?

Okoliczności zranienia oraz operacji Adama są mocno podejrzane. Czy Adam był na to wszystko gotowy? Czy tego właśnie chciał? I kto go wyposażył w militarne wszczepy?

Co się dzieje na początku filmu? Jest to wspomnienie jakiegoś wydarzenia z przeszłości czy zwykły sen?

Sen. W świecie HR elementy renesansu zostały pomieszane z cyberpunkiem. Mit Ikara przewija się przez całą grę. Ikar dostał skrzydła, by mógł wzlecieć w powietrze. Niestety, zostały one zrobione z wosku, poza tym chyba nie był gotów na taki dar- w młodzieńczym zapale wzleciał zbyt blisko słońca, które stopiło wosk, a on sam zginął spadając na ziemię. Opowieść stanowi przenośnię świata w HR. Społeczeństwo nie wie, jaki efekt mechaniczne augi mogą mieć na gatunek ludzki i w jakim kierunku nas poprowadzą.

Czy to znaczy, że w grze będzie możliwość latania?

Adam ma ogromne możliwości, ale latanie nie jest jedną z nich.

Co oznacza podtytuł "Human Revolution"?

Rozwój technologii i mechaniczne augi to zarówno ekscytująca, jak i niebezpieczna perspektywa. To czas wspaniałych innowacji, ale także niepokojów społecznych. Rządy, korporacje i społeczeństwo będą musiały dojść do porozumienia w sprawie nowych możliwości. W HR rozwój cywilizacji osiągnie swój szczyt. Adam będzie musiał zdecydować, jaką drogą ludzkość powinna podążyć.

Co to za miasto ukazane w teaserze?

Jest to rodzinne miasto Adama, Detroit. W nim także ma swoją siedzibę jedna z największych i najbardziej potężnych firm pracujących nad biotechnologią. To tylko jedna z wielu lokacji, które Adam odwiedzi w trakcie swoich poszukiwań.

Kim są żołnierze zakradający się do mieszkania Adama?

Nie wdając się w szczegóły, możemy zdradzić, że to służby specjalne. (news flash ;) - przyp. tłum.)

Czy akcja HR ma miejsce w tym samym świecie co wcześniejsze części? Skoro to prequel, to czy należy do tej samej linii czasowej, występują w nim "starzy" bohaterowie i inne nawiązania do wcześniejszych gier?

Akcja HR zaczyna się w 2027 roku, 25 lat przed wydarzeniami z pierwszej części. Scenarzyści i zespół produkcyjny ściśle współpracowali z Sheldonem Pacottim, dzięki czemu HR świetnie uzupełnia historię opowiedzianą w pierwszej części, a w trakcie gry można spotkać kilka znajomych twarzy...

Możecie zdradzić coś więcej o świecie HR (konflikt między ludźmi z augami i bez, sytuacja na świecie itp.)?

Wyżej wymieniony konflikt to jeden z głównych tematów gry. W HR wielu ludzi jest zdania, że "ulepszanie" ciała jest wbrew naturze, a naukowcy nie powinni bawić się w bogów. Inni natomiast twierdzą, że augi stanowią kolejny etap ewolucji człowieka i nie ma powodu, dla którego nie powinniśmy próbować poprawić jakości życia. Tak naprawdę wszystko kręci się wokół kontroli rynku, technologii, społeczeństwa, rozwoju ludzkości... Prawdy i kłamstwa.

Ile czasu zajmuje stworzenie takiego trailera?

Prace nad trailerem zaczęliśmy niedługo po fuzji ze Square Enix. Pomagali nam nasi partnerzy: Square Enix Visual Works i Goldtooth Creative Agency. Oczywiście to co narazie zobaczyliście to tylko teaser, pełna wersja zostanie pokazana w czerwcu, podczas E3.

Czy w trailerze użyliście tych samych modeli i innych elementów, które zobaczymy w grze?

Rdzeń gry został wyeksportowany przez zespół produkcyjny w Montrealu. Oczywiście wszystko zostało skonwertowane tak, by pasowało do CGI (Computer-Generated Imagery- przyp. tłum.), ale styl pozostał ten sam.

Ile osób pracowało nad trailerem?

Sporo ludzi z Eidos Montreal, Visual Works i Goldtooth Creative.

Kiedy wreszcie gracze dowiedzą się czegoś więcej na temat samej gry?

Tego lata na E3.

Czy chcielibyście na koniec powiedzieć coś fanom?

Dziękujemy za cierpliwość. Jesteśmy ogromnie dumni z zaszczytu, jakim jest możliwość pracy nad Deus Ex: Human Revolution. Jesteśmy także dumni z tego, co tworzymy. Naprawdę robimy wszystko co w naszej mocy, by spełnić oczekiwania fanów.

James Swallow

scenarzysta Deus Ex: Human Revolution oraz autor Deus Ex: Icarus Effect

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 28.10.2010

James Swallow jest jednym ze scenarzystów Deus Ex Human Revolution oraz autorem powieści Deus Ex: Icarus Effect. Do zespołu trafił w 2008 roku. Przez ostatnich parę miesięcy na oficjalnym forum Eidosu odpowiadał na pytania fanów. Poniższy wywiad jest kompilacją niektórych z nich.

Deus Ex: Human Revolution
Czy grałeś w oryginalnego Deus Ex?

James Swallow: Tak, jestem wielkim fanem Deus Ex, więc propozycję pracy nad trzecią częścią przyjąłem z pocałowaniem ręki. Tak jak prawie każdy z zespołu produkcyjnego ukończyłem grę wiele razy. W 2001 roku, akurat kiedy przebywałem w Hong Kongu, w moje ręce wpadło wydanie gry "Game of the Year" i grałem w nią do upadłego. Przeszedłem też Invisible War na starym Xboxie oraz Project Snowblind na PC.

Jakie elementy historii i świata najbardziej lubisz w oryginalnym Deus Ex?

Wiele rzeczy. To przekonująca cyberpunkowa przyszłość z głębią i interesującymi konspiracyjnymi podstawami oraz dynamicznym pejzażem stworzonym pod historię typu action-thriller. Żyzna gleba dla każdego pisarza.

Jaki jest twój wkład jako pisarza w Human Revolution?

Cała masa słów. A konkretnie scenariusz, kreowanie świata, tworzenie postaci, elementy fabuły, narracja, projektowanie broni i augmentacji..

Czy będziemy mieli długie techniczne opisy augmentacji, przedmiotów i broni jak w oryginalnej grze?

Napisałem obszerne opisy wszystkich broni, modyfikacji do nich oraz augmentacji. To czy zostaną zawarte w grze nie zależy ode mnie.

Adam ma apartament w Detroit, tak? Czy to jego jedyny dom?

Adam mieszka w Detroit.

Czy Majestic 12 i Bob Page powrócą w DX:HR?

Chyba nie chcesz żebym odpowiedział?

Czy w DX:HR są elementy humorystyczne?

Jest trochę czarnego humoru jednak jest on dawkowany z umiarem.

Deus Ex: Icarus Effect
Czy konieczne będzie przeczytanie książki aby w pełni zrozumieć fabułę gry?

Icarus Effect ściśle wiąże się z niektórymi elementami fabuły Human Revolution, jednak są to dwie oddzielne historie.

Jak ciężko jest napisać książkę o konspiracjach, symbolizmie i tajnych stowarzyszeniach nie wchodząc w ścieżkę Dana Browna?

Dana kogo?

Czy podczas gry będzie można przeczytać fragmenty powieści w książkach porozrzucanych po okolicy?

Tak. Spora liczba z nich jest napisana przeze mnie.

Jakie były twoje osobiste cele przy pisaniu książki? Podczas swojej kariery wiele już napisałeś. Czy ta książka wiąże się z twoimi osobistymi ambicjami?

Mam nadzieję, że zapoczątkuję nową erę oświecenia oraz obcowania ssaków i maszyn. Ten tekst będzie planem działania prowadzącym nasz gatunek ku chwalebnej transhumanistycznej przyszłości. Coś w tym stylu.

Tak na poważnie, to nie mam żadnych wyższych celów związanych z książką. Nie jestem pretensjonalny. Nie twierdzę, że chcę stworzyć monumentalne dzieło literatury. Po prostu chcę opowiedzieć angażującą, trzymającą w napięciu historię osadzoną w świecie, który uważam za interesujący oraz być może poszerzyć niektóre jego aspekty w nowym medium.

Terroryzm i Templariusze odgrywają w serii dużą rolę jeszcze przed pojawieniem się Dana Browna i przed atakami z 11 września. Kusiłeś się do ich zawarcia?

W powieści? Nie.

Czy wydanie powieści będzie związane z wydaniem gry?

Książka wyjdzie w lutym przyszłego roku. O dacie wydania gry nie jestem w stanie nic powiedzieć.

Czy Icarus Effect jest jednorazowym projektem czy też rozważasz napisanie całej serii?

To zależy od mojego wydawcy Del Rey Books. Na pewno są inne historie, które można by opowiedzieć w świecie Deus Ex.

Jakie jest twoja ulubiona książka (lub książki)?

Nie mam jednej ulubionej. Patrząc na moją biblioteczkę, w większości złożoną z powieści s.f., widzę następujące tytuły (kolejność przypadkowa): The Forever War, Do Androids Dream of Electric Sheep?, Consider Phlebas, The Stars My Destination, Lord of Light, The Shockwave Rider, Fight Club, Stand on Zanzibar, Neuromancer, The Fountains of Paradise, Altered Carbon, Ender's Game, The Diamond Age, Dune, The Patchwork Girl, Timelike Infinity, Starship Troopers, Software, Hardwired, When Gravity Fails... i wiele innych.

Czym inspirowałeś się podczas prac nad powieścią i grą?

Deus Ex.

Czy w związku z napiętym deadlinem nie odczuwasz pośpiechu i braku czasu do satysfakcjonującej pracy nad książką i grą?

Oczywiście, że chciałbym mieć rok lub dwa na stworzenie świetnej powieści z dopracowaną narracją i dostać za to taką kwotę, bym mógł poświęcić Icarus Effect cały mój czas i energię. Każdy profesjonalny projekt wydawniczy ma ograniczenia i deadline ale nie, nie czuję oddechu na karku. Zamierzam wykonać najlepszą robotę w czasie jakim dysponuję wynikającym z rygoru produkcji.

- Tłumaczenie: Nexus, Miki

Jean-François Dugas i Paul Furminger

rozmowa o pracach nad sekwencją tytułową Human Revolution

Publikacja: Spooky
Data publikacji: 12.02.2012

Ponieważ Art of the Title jest serwisem zajmującym się głównie prezentacją sekwencji otwierających produkcje filmowe (czyli takich, w których prezentowany jest tytuł dzieła), tematyka wywiadu skupia się wokół intra Human Revolution i technik jego produkcji. Zgodnie z aktualnymi trendami, zdecydowałem się na szukanie w języku polskim odpowiedników angielskiego nazewnictwa, celem uniknięcia ewentualnych wątpliwości znaczeniowych. Wyjątkiem są słowa, których używamy powszechnie i weszły już na stałe do słownika graczy. Z podobnego powodu nie przetłumaczyłem również tytułu filmu *Ghost in the shell* – ma już wysoki stopień kultowości pod angielskim tytułem. Rozmówcami Art of the Title są reżyser sekwencji z firmy Goldtooth Creative (będącej podwykonawcą tej części gry) Paul Furminger oraz Jean-Francois Dugas, główny projektant Human Revolution. Tłumaczenie wywiadu zostało zamieszczone za wiedzą i zgodą autorów, zaś oryginał można znaleźć tutaj.

Możecie nam powiedzieć coś o początkowym pomyśle na sekwencję tytułową i rozwoju tej koncepcji?

Jean-Francois Dugas: Zaczęło się od naszych pomysłów, w studiu Eidos-Montreal. Wiedzieliśmy na pewno, że chcemy zrobić sekwencję ukazującą Adama Jensena uratowanego na stole operacyjnym. Zależało nam jednak na tym, żeby to nie było takie proste i oczywiste, chcieliśmy czegoś stylowego, osadzonego w przyjętej przez nas konwencji gry. W rozmowie z ludźmi z Goldtooth Creative określiliśmy ogólny kierunek, na którym nam zależało, a oni zaczęli podrzucać naprawdę fajne pomysły.

Paul Furminger: Osią gry jest próba wyznaczenia niewyraźnej granicy pomiędzy człowiekiem a maszyną w erze technologii. W prologu Adam Jensen, postać kierowana przez gracza, zostaje zaatakowany i pozostawiony na smierć. Pracodawca Adama – bez jego zgody, ponieważ bohater był przez cały czas nieprzytomny – odbudowuje jego ciało. Ratuje mu tym samym życie, ale też odmienia je na zawsze. To właśnie musieliśmy uwidocznić w sekwencji otwierającej – rekonstrukcję wraz z tym, co ze sobą niosła; dlatego pokazaliśmy maszyny przejmujące powoli kontrolę nad ciałem Adama oraz staraliśmy się podkreślić fakt, że jego ciało akceptuje wszczepy. Używa ich, by stać się silniejsze, nadludzkie.

Wymyśliliśmy koncepcję ukazania przejścia: po pierwsze z planu makroskopowego, do mikroskopowego, po drugie – przemiany tkanki organicznej w mechaniczną. Pracę zaczęliśmy od rozrysowania planu i zrobienia mocnych, naturalistycznych animacji, ukazujących zniszczone ciało Adama; zakończyliśmy na wysublimowanej perfekcji żył i układów elektronicznych, łączących się ze sobą na poziomie mikroskopowym. W trakcie pracy nad sekwencją zdaliśmy sobie sprawę, że nie ukazujemy bólu Adama związanego z operacją. Zaczęliśmy więc dodawać przebłyski wspomnień jego ex-dziewczyny, Megan Reed, której nie udało mu się ochronić przed napastnikami w trakcie ataku. Myśli o utraconej miłości i pragnienie zemsty wzniosły emocje zawarte w filmiku na nowy poziom.

W którym momencie tworzenia gry zaczęliście pracować nad sekwencją otwierającą?

Jean-Francois Dugas: Zaczęliśmy w ostatnim roku produkcji, praca nad nią trwała trzy miesiące bez przerwy.

Paul Furminger: Dokładnie, jakoś na rok przed ukazaniem się gry – mniej więcej w tym samym czasie zaczęliśmy również pracę nad pre-renderowanymi cut scenkami. To było tuż po ukazaniu się trailera CGI gry na E3 *(CGI: computer generated imagery, w wolnym tłumaczeniu „przedstawianie za pomocą animacji komputerowej" - to często pierwsza forma trailera gry, kiedy twórcy jeszcze nie mogą lub nie chcą pokazać właściwego wyglądu ich dzieła; rodzaj impresji związanych z tematem, mających zachęcić odbiorców do zainteresowania się daną produkcją – dop. spooky)*.

Jako współscenarzysta i wydawca trailerów byłem zaznajomiony z tematem i ochoczo zabrałem się do ostatecznej realizacji fantastycznych motywów wykreowanych przez Visual Works i Square Enix. Ponieważ rozdzielczość gry to 720p, a trailery renderowano w rozdzielczości 1080p, wiele elementów mogłem powiększać i przemieszczać, wykorzystując je na nowo w sekwencji otwierającej. Co prawda idealnie byłoby dostać całkiem nowy trailer do wykorzystania w filmiku tytułowym od tego samego teamu - niestety, ekipa Visual Works zaczęła już w tym czasie prace nad innym projektem. W związku z tym, scena otwierająca widoczna ostatecznie w grze, musiała zostać stworzona wewnątrz firmy przez niewielki zespół prowadzony przez Mike'a Smith- Kennarda. Bardzo mocno przysiedliśmy nad zobrazowaniem kilku kluczowych elementów: serca pokrywanego układami elektronicznymi z Sarif Industries, układów wprowadzających augmentacje w głąb ciała Adama oraz mechanicznym ramieniu „ożywającym" na stole operacyjnym.

Kontrastowy obraz i silnie zaakcentowane odblaski mocno wpływają na odbiór zarówno sekwencji tytułowej, jak i samej gry. Jak dwóm zespołom udało się osiągnąć jednolitą estetykę całości?

Jean-Francois Dugas: Nasza gra jest wizualnie unikalna i charakterystyczna. Było dla nas bardzo ważne, żeby pozostała spójna we wszystkich aspektach. Nieważne, czy chodziło o element kampanii marketingowej, czy fragment gry – identyfikacja wizualna musiała być jednolita. Było więc od początku jasne, że sekwencja otwierająca będzie czarno-złota, z umieszczonymi w niej gdzieniegdzie symbolami pod postacią trójkątów.

Co do sposobu kręcenia filmiku, zamierzeniem było zrobienie go w formie snu na jawie. Chcieliśmy wzbudzić wrażenie, jakby Adam Jensen częściowo odzyskiwał przytomność i wtedy właśnie pojawiają się ni to wspomnienia, ni to sny o jego eks, Megan Reed.

Paul Furminger: To było naprawdę bardzo ambitne. Zdawaliśmy sobie sprawę z tego, że nie wyrobimy się ze zrobieniem całości w technice animacji. W związku z tym, w celu lepszego przedstawienia wymyślonej sceny, postanowiliśmy wspomóc się tradycyjnymi metodami filmowania. Nasz operator, Paal Wilhelm Nesset, wraz z projektantem, Scottem Moultonem, pomogli nakręcić sceny pasujące do całości filmiku. Zanim jednak zaczęliśmy sceny na żywo, dyrektor artystyczny sekwencji Pablo Gonzalez dokonał obróbki materiału ułatwiającej nam łączenie animacji z filmikami, które mieliśmy nakręcić - tak, aby całość nie wyglądała sztucznie. Dłubał przy głębi ostrości, efektach cząsteczkowych, promieniach światła, modelach, kontraście, obrabiał kolory oraz wykonał mnóstwo innych sztuczek, które długo by wymieniać.

Jak podeszliście do prac nad filmowaną częścią sekwencji?

Paul Furminger: Kiedy zdecydowaliśmy się na połączenie żywych ujęć z animacją, przejrzałem całość sceny w celu dokładnego określenia momentów, które będą potrzebowały tradycyjnego nakręcenia. Filmowanie zajęło nam dwa dni, a dzień roboczy trwał ok. ośmiu godzin – co jest bardzo sprawnym tempem przy pracy z kamerą na żywo. Pierwszego poranka nakręciliśmy wszystkie ujęcia miłosne pomiędzy Megan i Adamem. Wieczorem, położyliśmy Adama na naszym futurystycznym stole operacyjnym i zrobiliśmy ujęcia związane z operacją. Drugiego dnia uwinęliśmy się ze wszystkim, co pozostało – statyczne klatki i ujęcia pirotechniczne oraz bardziej skomplikowane zdjęcia związane z operacją, np. ujęcie piły obrotowej przecinającej manekina udającego ludzkie ciało. Przy składaniu wszystkiego w całość, staraliśmy się w nieodróżnialny sposób połączyć fragmenty robione techniką animacji komputerowej, z ujęciami wykonanymi techniką motion i tradycyjnymi, filmowymi zdjęciami. Chcieliśmy przedstawić operację w sposób surrealistyczny, wręcz „senny". Ze Scottem, naszym projektantem, pracowałem nad wyłuskaniem fragmentów ujęć pasujących do stylu nakreślonego przez przygotowaną wcześniej animację. Poza tym, Scott stworzył chirurgiczne narzędzia przyszłości bazując na współczesnych sprzętach medycznych, częściach komputerów, zwykłym domowym sprzęcie oraz elementach wymontowanych ze sprzętów motorowych. Potem - już z Paalem, naszym operatorem - nakreśliliśmy parę prostych reguł, których trzymaliśmy się przy obróbce obrazu: 1) zawsze próbujemy podkreślić czarno-złotą stylistykę, dodając turkusowe akcenty tam, gdzie będzie to możliwe 2) często używamy ostrego światła prosto w kamerę (w końcu w przyszłości będzie więcej źródeł odblasków!) 3) skupiamy się mocno na pierwszym planie i jego elementach, stosując jednocześnie płytką głębię ostrości – miało to na celu ukrycie połączeń animacji z tradycyjnie kręconymi ujęciami 4) dodajemy efekty cząsteczkowe i realistyczne zanieczyszczenia obrazu do wszystkich kręconych ujęć, w których jest to możliwe; w celu lepszego wtopienia z materiałem animowanym, filmowane powierzchnie były sterylne, a efekty nałożone dopiero w trakcie obróbki. W sekwencji tytułowej jest łącznie 25 ujęć we wszystkich technikach, nie licząc napisu tytułowego. Z tych 25 ujęć, 14 jest nakręconych tradycyjną kamerą, 9 wygenerowanych komputerowo, zaś dwie stworzone w technice motion graphic przy użyciu animacji 2D na klatkach filmowych i sfotografowanych elementach. Dla przykładu, ujęcie lasera zrobiliśmy z tylko jednej klatki - przedstawiającej narzędzie do usypiania koni - którą nakręciliśmy drugiego dnia zdjęć. Klatka była obrabiana w Photoshopie, następnie animowana za pomocą programu After Effects.

Możecie wymienić jakieś dzieła, do których nawiązaliście w sekwencji otwierającej Human Revolution?

Paul Furminger: Dwa najistotniejsze nawiązania, to sekwencje otwierające serialu *The Six Million Dollar Man* i filmu *Ghost in the shell*.

Jean-Francois Dugas: Poza tym, inspirowaliśmy się niektórymi sekwencjami otwierającymi z filmów o Jamesie Bondzie oraz teledyskiem Bjork *All is Full of Love* autorstwa Chrisa Cunninghama.

W którym momencie do całości została wprowadzona praca Micheala McCanna? Czy kiedykolwiek w sekwencji była jakaś muzyka tymczasowa, czy zespół miał od razu gotową ścieżkę? Jak muzyka wpłynęła na proces produkcji sekwencji?

Paul Furminger: Pierwsze ścieżki dostaliśmy od Micheala McCanna bardzo wcześnie, miały zbliżony do finalnej wersji charakter. Ścieżka dźwiękowa mocno wpłynęła na naszą edycję obrazu i wybór ostatecznych scen. Towarzyszyła nam w pracy nad ujęciami na żywo, ponieważ animacje, do których staraliśmy się dostosować zdjęcia, również zawierały wstępne pomysły muzyczne Michaela McCanna. Zanim zamknęliśmy obróbkę materiału, poznaliśmy już muzykę na wylot. Kiedy całkiem skończyliśmy

edycję, Michael wprowadził ostatnie poprawki do muzyki tak, żeby idealnie łączyła się z obrazem. To, że znaliśmy materiał wcześniej, było naprawdę pomocne, a obrazu z dźwiękiem nie trzeba było łączyć na siłę.

Możecie wymienić niektóre z różnic pomiędzy produkcją zawartości dla gier, a filmów i telewizji?

Paul Furminger: Nasi klienci z branży gier są bardziej otwarci na eksperymenty i łączenie wykorzystywanych technik, niż klienci z branży filmowej i telewizyjnej. Właśnie ta otwartość na wytyczanie nowych dróg sprawiła, że ta praca jest dla mnie tak atrakcyjna i stawiam zlecenia z branży gier na pierwszym miejscu.

Jean, co sprawiło, że wybraliście firmę Goldtooth Creative do pracy nad Human Revolution?

Jean-Francois Dugas: Chcieliśmy pracować z ludźmi z zewnątrz, którzy mieliby świeże spojrzenie na naszą wizję, ponieważ jesteśmy twórcami gier, a nie filmów. Zdawaliśmy sobie sprawę, że nasze oczekiwania nie są tradycyjne w przypadku gier; zależało nam właśnie na czymś innym, zaskakującym – bardziej filmowym i emocjonalnym, aby gracze mogli łatwiej wsiąknąć w wykreowany przez nas świat. Właściwych partnerów znaleźliśmy właśnie w ludziach Goldtooth, ponieważ podzielali oni naszą wizję. Jeden z naszych pracowników od spraw artystycznych objaśniał im naszą koncepcję sekwencji otwierającej i to po prostu grało – ich zespół całkowicie rozumiał nasze pomysły. To był naprawdę kawał dobrze wykonanej, zespołowej roboty.

Opowiadania

Notatki strażnika Ocean Lab

autor: Copniack
Publikacja: Copniack
Data publikacji: 18.02.2003

(znalezione przy jego ciele 18 czerwca 2052 r., miesiąc po całkowitym zniszczeniu kompleksu...)

Muszę się spieszyć... Nie wiem, ile czasu jeszcze mi zostało... nie wiem, czy uda mi się przetrwać... Uciec. Jestem zrozpaczony. Spisuję te notatki w poczuciu beznadziei, bezcelowości - czy ktokolwiek będzie pamiętał, czy ktoś się dowie, co tu się naprawdę zdarzyło?

Mam mało czasu - opiszę więc wszystko od początku...

16 maj 2052 r.

Tego dnia znowu przyszedł do nas ten gość z Agencji, jak on się nazywał... Simons. Walton Simons. Urzędowałem jak zwykle na trzecim piętrze, przy drzwiach wejściowych. Strzegłem przejścia do Sektora 3. Wiedziałem, że nie muszę (nie mogę wręcz...) sprawdzać Simonsa - miał wszystkie prawa dostępu.

Nigdy nie zapomnę tego szyderczego wyrazu twarzy... Chyba za to tak bardzo go nienawidzę, choć widziałem ledwie dwa razy. Ale chłopcy z Agencji mówili, że on nie cofnie się przed niczym. W dupie miał zasady - cóż, niektórzy stoją ponad nimi. I jeszcze... jeszcze miał w sobie to coś. Coś odpychającego. Jakiś parszywy rodzaj inteligencji, który pozwalał mu popatrzeć na człowieka i od razu przejrzeć go na wylot...

Wiedziałem, że Simons przyszedł do Jasona (czy warto zawracać sobie głowę kim innym, jeśli nie od razu "przełożonym"???). Jason to główny naukowiec laboratorium, zwierzchnik wszystkich projektów. Oczy i uszy Agencji. Jest tylko cholernym jajogłowym, a wszyscy musieliśmy go słuchać... Ot, sprawiedliwość...

Nie rozmawiali długo - to nie w stylu Simonsa. Tacy ludzie to uosobienie (jeśli można takie "maszyny" nazwać osobami...) konkretu. Zresztą to dobrze, że szybko poszedł - można było w spokoju zrobić przerwę na kawę, bez udawania, że wszyscy są pochłonięci ciężką pracą.

17 maj 2052 r.

Następny dzień... Po wizycie Simonsa dużo się działo. Chłopcy szeptali, że na pewno wydarzy się coś niezwykłego. Zawsze tak jest, gdy przychodzi ktoś z zewnątrz; szczególnie ktoś tak ważny.

Frank, mój najlepszy kumpel, wpadł z intrygująca wiadomością - Jason kazał uaktywnić przejście ewakuacyjne w Sektorze 3 laboratorium i przygotować jednoosobową łódź. Żadnych pytań, jak zwykle. Co to ma być, do cholery... Kolejne ćwiczenia???

18 maj 2052 r.

Nudy... Cały dzień piłem kawę, żeby jakoś to wytrzymać; jak można wstawać o 6 rano i siedzieć na tyłku cały Boży dzień? Jaki ma sens pilnowanie laboratorium tak tajnego, że niemalże nieistniejącego? Ale przynajmniej nieźle płacą...

Zabijam czas, odliczając dni do następnej zmiany. To już tylko miesiąc. Dziwicie się, że mówię "tylko"? Cóż, jak się siedzi cały rok... Miesiąc wydaje się sekundą.

Hehe, po południu Franka przenieśli do mojego Sektora - jedynki. No cóż, przynajmniej jest z kim pogadać... Postarajcie sobie wyobrazić, jak to jest dzień w dzień siedzieć samotnie - nawet ta głupia paplanina Franka wydaje się zbawienna...

W takich warunkach człowiek niewiele potrzebuje do szczęścia.
A może w takich warunkach już nie jesteśmy ludźmi???

20 maj 2052 r.

O, tego dnia nigdy nie zapomnę. 20 maj 2052... Przeklęta data. Nasze małe prywatne piekło... Ale po kolei. Zaczęło się ok. południa. Piliśmy z Frankiem już chyba ósmą kawę i dyskutowaliśmy o jakichś bzdurach. Zawsze gadaliśmy o bzdurach... Laski, laski, łyk kawy i znowu o laskach. No bo o czym tu rozmawiać, hę?

Nie zapomnę tego momentu. Nagle włączył się przeklęty alarm - wibrujący, przeszywający dźwięk. W całym Sektorze. Byliśmy przekonani, że to ćwiczenia... Już chcieliśmy uruchamiać procedury ratunkowe (wszystko, żeby zadowolić szefów)... I nagle głos oznajmiający przez interkom: "Zamykanie Sektora 1". Frank rzucił się do wejścia; drzwi były zatrzaśnięte... Pamiętam to wszystko przerażająco wyraźnie - mimo że wydarzenia następowały po sobie w błyskawicznym tempie. Z trudem przypomniałem sobie hasło i zalogowałem się do komputera.

- Jezu Chryste, Frank...

Z osłupieniem wpatrywaliśmy się w monitor - zielona lampka u góry sygnalizowała otwarte przejścia w kolejnych częściach sektora 3. Sprawdzałem wszystko... Część medyczna - otwarta. Część ze zwierzętami... Nie! Wszystkie przejścia stały otwarte na oścież. Te, gdzie zamknięte były mutanty - też...

- Jezu Chryste... - powtórzyłem jak zahipnotyzowany.

"Zamykanie przejść w Sektorze 2" - ten komunikat momentalnie nas otrzeźwił. Instynkt, tym razem już nie udawany, nakazały nam ratować własne tyłki. Natychmiast uruchomiła się zaawansowana procedura alarmowa - zamykanie wszystkich grodzi. Pędziliśmy do drzwi Sektora 2. Nie można dać się zamknąć... To oznacza pewną śmierć. W ostatnim pomieszczeniu było już pełno wody (to kolejna procedura...). Nie mogliśmy przejść obaj. Z drzwi została już mała szczelina... Woda utrudniała, wręcz uniemożliwiała poruszanie się...

Wiecie, co zrobiłem? Chcecie wiedzieć? I tak tutaj zginę... Może zresztą nikt tego nie przeczyta... Jakie to ma znaczenie? Lekko mi przyjdzie wyznać swój ostatni grzech - i niech Bóg mi wybaczy.

Odepchnąłem Franka. Nie pozwoliłem mu przejść. Nie zmieścilibyśmy się obaj... Więc zabiłem swojego najlepszego przyjaciela... Pozwoliłem mu utonąć. Odwróciłem się już za drzwiami i jeszcze przez chwilę obserwowałem przerażoną twarz Franka. Nie było nawet cienia wyrzutu, kiedy teraz o

tym myślę, jestem przekonany, że nie mogło być... Człowiek, który ma jeszcze kilka sekund nadziei, zawsze będzie myślał o własnym strachu. Drzwi zatrzasnęły się. Nie słyszałem krzyków - były dźwiękoszczelne. Dziękuję Bogu...

Usiadłem w kącie i przesiedziałem tak resztę dnia. I całą noc.

21 maj 2052 r.

Musiałem ruszyć przeklęty tyłek. W Sektorze 2 byłem co prawda bezpieczny - ale nie mogłem siedzieć bezczynnie. W nocy znalazłem kartę dostępu do Sektora 3 - ale musiałem przejść przez szyb... Szyb pełen uwolnionych z klatek mutantów. I miałem ze sobą tylko jeden średniej klasy pistolet. Szefowie oszczędzają na uzbrojeniu, haha. W sumie racja - gdyby ktoś przypadkiem zbliżył się do Ocean Lab, systemy obronne zdezintegrowałyby go zanim zdążyłby zrobić dwa kroki. Więc po co jeszcze strażnicy?

U progu szybu zawahałem się... Mogłem zostać i czekać na pomoc... Wody pitnej miałem pod dostatkiem... Nie. Nie mogłem się łudzić. Pomoc nigdy by nie nadeszła. Ktoś umyślnie zniszczył laboratorium i nie życzył sobie żadnych świadków.

Nagle przed oczyma stanęła mi wizyta Simonsa... Wszystko przypomniało mi się nader wyraziście - jego wejście, pogardliwe spojrzenie, krótka rozmowa z Jasonem... Potem nieoczekiwane rozkazy - przygotowanie ewakuacyjnej łodzi... Co tu się dzieje do cholery? Czy Simons ma z tym związek? Zapewne - na przypadek to nie wygląda. Ale czemu...?

Zresztą - jakie to ma dla mnie znaczenie. Ja chciałem się tylko uratować... Musiałem szybko przebiec przez szyb - to chyba był cud, ale... udało się. Mutanty mnie nie zauważyły. Tyle razy oglądałem te stworzenia w klatkach... Rzucały się na pręty ilekroć zauważyły człowieka. Bez przerwy zachowywały się agresywnie... I zawsze napawały mnie przerażeniem. Wiedziałem, z jaką łatwością mogą zabić człowieka. Wiedziałem, jak straszliwie działa ich biologicznie wzmocniona trucizna zawarta w ślinie... Wiedziałem także, że nie można się przed nimi obronić zwykłym pistoletem...

Teraz musiałem pójść do pokoju kontrolnego w Sektorze 3, żeby włączyć przejścia... I nie wiedziałem, czy panele zadziałają...

To była długa i trudna droga. Prawdziwy koszmar, przemykanie od cienia do cienia. Jakiś drań przeprogramował wieżyczki strzelnicze - strzelały do wszystkiego, co się rusza... To musiał być Jason. Tak, to był Jason; sukinkot. Zniszczył większość systemów sterujących. Widocznie nikt nie miał stąd ujść z życiem.

Ale udało się! Udało mi się dotrzeć do pokoju kontrolnego, otworzyłem wszystkie przejścia... I cóż z tego? Nagły zgrzyt metalu, obracam się szybko... Co za ironia losu! Siedzę tu zamknięty! Wiecie, co się stało? Znów system nawalił. Kładka... Kładka, którą tu przeszedłem... Złożyła się. Po prostu. Jestem w pułapce.

Mogę strzelić sobie w łeb. Mogę też zeskoczyć w 15-metrową przepaść. Może zdarzy się cud i przeżyję upadek? A może zdarzy się cud i umrę szybko?

Przeklinam ten świat!

(podpis nieczytelny)

Dziennik żołnierza UNATCO

autor: Ded
Publikacja: Braun
Data publikacji: 6.04.2003

15.07.2052

godzina 17:27

Oto kolejny dzień w raju. Stoję właśnie, jak co dzień na warcie z kilkoma innymi żołnierzami na Liberty Island i widzę to, co zwykle: kilkanaście osób dziennie przychodzi podziwiać przedmilenijny symbol Nowego Yorku. W większości są to Japończycy, fotografujący wszystko, co zobaczą.

Godzina 21:32

Po służbie rozmawiałem z kapitanem Carterem w barze "Cyber Deep" o tym jak to za jego czasów się żyło. Po trzeciej kolejce powiedział mi, że jutro możemy spodziewać się kontroli na wyspie. Był już lekko wstawiony, więc nie potraktowałem go na poważnie. W barze zauważyłem też niezłą brunetkę średniego wzrostu, typ inteligentki. Chciałem do niej zagadać, ale kręciło się przy niej wiele osób.

16.07.2052

godzina 13:43

Właśnie mam przerwę na lunch i chciałbym, żeby się już nie kończyła. Około godziny 10 przypłynęła czarna, rządowa motorówka, z której wysiadło pięciu "smutnych panów" i sam szef FEMA - Walton Simons. Chwile później dostaliśmy od nich ochrzan za to, że niedostatecznie często robimy obchody po naszym sektorze wyspy. I zaczęło się. Najpierw sprawdzali stan śmigłowców, które tak jak całe UNATCO podlegało ich organizacji. Simons czepiał się wszystkiego. Na jednego z pilotów - Jocka napisał donos do szefa, że niby arogancki wobec przełożonych i zarzucił mu niesubordynację. Heh...

Później przyczepili się do turystów, że nie mogą fotografować łodzi, ani żołnierzy. Dostaliśmy też upomnienie za to, że rozmawiamy na służbie. Przerwa już się kończy, a oni nadal węszą. Najgorsze jest to, że jak chcą to i tak coś znajdą.

Godzina 18:03

Nareszcie jestem po służbie. Mam nadzieje, że będę nadal tam pracował, bo szykują się zwolnienia. To był jeden z najgorszych dni w moim życiu.

Godzina 23:43

A jednak to nie był aż taki zły dzień. Poznałem wspaniałą dziewczynę w barze, tą samą, którą widziałem wczoraj. Nazywa się Natalia Rivic i pochodzi z Rosji. Pracuje w nowym centrum przetwarzania danych Echelon 2. Umówiliśmy się na jutro w tym samym miejscu.

17.07.2052

godzina 13:14

Ledwo co przyszedłem do pracy dowiedziałem się, że po tej kontroli obniżą nam pensje z 950 na 850 kredytu za dzień. Powiedziano nam, że jeśli chcemy zarabiać więcej, to mamy patrolować ulice i walczyć z terroryzmem, a nie opieprzać się pod statuą wolności.

Manderley dał nam niezłą ofertę; możemy wyjechać na tydzień do tajnego ośrodka FEMA, żeby pomóc w szkoleniu nowych agentów UNATCO. Stawka - 1000 kredytów dziennie. Bez wahania zgodziłem się...

Godzina 23:16

Rozmawiałem z Natalią i powiedziałem jej, że nie będzie mnie przez kilka dni, dała mi też swój numer telefonu - może coś z tego będzie?

18.07.2052

godzina 7:12

Za godzinę wyjeżdżam z kwatery głównej UNATCO w bliżej nieokreślonym kierunku. Niestety nie można zabrać ze sobą żadnych telefonów, notesów elektronicznych, ani innych urządzeń komunikacyjnych, więc dziennika też nie mogę wziąć.

25.07.2052

godzina 13:24

Przed chwilą wylądowaliśmy przed budynkiem UNATCO. Manderley przywitał nas z deklaracjami do podpisu. Chodziło o to, że nikomu nie powiemy, co widzieliśmy i słyszeliśmy. Gdyby ktoś odmówił współpracy został by aresztowany za kradzież tajnych informacji państwowych.

Nie miałem wyboru...

Właściwie codziennie mieliśmy tylko jedno zadanie: patrolować mały pokój, a gdybyśmy kogoś zauważyli powinniśmy włączyć alarm. Ośrodek FEMA musiał znajdować się na jakieś pustyni, bo kiedy odlatywaliśmy słyszałem zgrzyt piasku wciskającego się w wirnik helikoptera...

Godzina 21:54

Od godziny próbuje dodzwonić się do Natalii, ale nic z tego. Może nie ma jej w domu, a może mnie olała? Co za życie...

26.07.2052

godzina 13:17

Przed lunchem Manderley zwołał zebranie i odprawił połowę żołnierzy do domu (w tym mnie). Na zebraniu wyjaśnił, że jutro wieczorem będziemy przeprowadzali misję porządkową na Manhattanie. Do tego czasu mamy wolne.

27.07.2052

godzina 21:40

Miejscem spotkania był Manhattan. Jakieś 10 minut temu szef przydzielił nam sektor Hell's Kitchen. Powiedział też, że nasza misja jest prosta mamy tylko patrolować nieduży obszar i że zagrożenie ze strony terrorystów NSF jest minimalne.

Wiedzieliśmy jednak ze swoich źródeł, że jest to obszar bardzo niebezpieczny. Dowiedzieliśmy się też, że wielu naszych znajomych, którzy zostali na wyspie zostało zabitych przez terrorystów. Podobno poważnie uszkodzili oni statuę wolności.

28.07.2052

godzina 10:12

Kiedy znaleźliśmy się na wschodnim Manhattanie kierowaliśmy się piętnastoosobową grupą do wyznaczonego sektora. Po drodze minął mnie sanitariusz i powiedział do nas... witajcie w piekle. Pot na twarzy i gęsia skórka. Dopiero teraz wiedziałem, co to niepokój... Tak, niepokój - bo jeszcze nie strach.

Niedługo musiałem czekać żeby przekonać się, że sanitariusz miał rację. W naszym sektorze, NSF przepuściło szturm na hotel i wzięli zakładników. Postanowiliśmy poczekać aż agencja przyśle kogoś do tego zadania.

Chwilę później nie wiadomo skąd zjawił się chyba 40 osobowy oddział terrorystów uzbrojonych po zęby. To było pewne samobójstwo pomyślałem sobie i zobaczyłem przelatujące ciało jednego z moich kolegów. Został trafiony z automatycznego shotguna i przefrunął dobrych kilka metrów. Pracuję w UNATCO już dwa lata, ale nigdy nie byłem w tak rozpaczliwej sytuacji. Oddałem dwie serie z karabinu szturmowego zabijając trzech nieprzyjaciół po czym straciłem przytomność. Dostałem odłamkami LAM-u. Kiedy otworzyłem oczy zobaczyłem zbliżającego się do mnie przeciwnika, prawdopodobnie chciał mnie dobić. Wtedy stało się coś niesamowitego; zamknąłem oczy i usłyszałem dwa strzały. Kiedy je otworzyłem zobaczyłem człowieka średniego wzrostu w długim czarnym płaszczu i okularach przeciwsłonecznych, w dłoniach trzymał dwa pistolety z laserowymi celownikami. Był łudząco podobny do agenta Paula Dentona.

Widziałem jak biegł w stronę napastników ładując w ich ciała 9-milimetrowe naboje. Kiedy opróżnił magazynki, wyjął spod płaszcza krótki karabin szturmowy i celnymi strzałami wyeliminował resztę wrogów. Byłem jeszcze oszołomiony, ale zapamiętałem, że rzucił w moją stronę apteczkę, co niewątpliwie uratowało mi życie, chociaż straciłem przytomność. Dopiero w klinice dowiedziałem się, że przeżyłem tylko ja... a wszyscy moi koledzy zginęli. Powiedziano mi też, że człowiekiem, który uratował mi życie był brat Paula - JC Denton.

Manderley wysłał nas na pewną śmierć.
Nigdy już nie wrócę do UNATCO.

Luciusa deBeer sny o utraconej chwale...

autor: Copniack
Publikacja: Copniack
Data publikacji: 3.07.2003

Środa, godz. 18.30

- Chcę, żebyś żył, Lucius. Chcę, żebyś nadal mi pomagał... Potrzebuję Cię. I Ty mnie też, mnie to zawdzięczasz. Mnie zawdzięczasz swoją cichą chwałę, którą możesz smakować każdej nocy, każdego dnia, o każdej porze. My mieliśmy w rękach nadzieje ludzkości, my je kreowaliśmy, my nadawaliśmy im kształt, my je przerabialiśmy na formę rzeczywistą. Choć nikt nas nie prosił, my prowadziliśmy świat! Kruchość ludzkiego życia była dla nas oczywista i, choć przecież sami tacy jesteśmy, choć sami jesteśmy ludźmi tworzymy więcej... Nie! A może nie? Może już nie jesteśmy nimi? Może jesteśmy oddzieleni od tej masy, skazani na siebie z wyboru tylko po to, aby móc ich podtrzymać? Dlatego jesteśmy silniejsi, rezygnujemy z siebie, by coś dać. Nie pragniemy niszczyć, wiesz o tym! Zawsze chcieliśmy budować Lucius, zawsze... Zawsze.

Morgan Everett przerwał chaotyczny monolog i zapatrzył się na nieme ślepia Luciusa deBeer. Ślepia przepełnione bólem połączonym z goryczą istnienia... Goryczą przemijania. Biernego i beznadziejnego. Ślepia błyskające iskrami wyraźnego oskarżenia, choć nieruchome z zewnątrz, w środku błądzące cichym żalem, niewyraźnym jak kwilenie niemowlęcia w kołysce... Czułe na każde kłamstwo i wychwytujące je łapczywie. Morgan jednak dostrzegał w nich coś więcej. Dostrzegał czystą nienawiść. Chęć mordu, pomimo widocznej bezsilności. A nawet jeszcze więcej - chęć torturowania, znęcania się... Słowem dostrzegał wszystkie te cechy, które zdecydowanie nigdy nie leżały w typie osobowościowym Luciusa. Projekcja udręczonej wyobraźni? Wyrzuty sumienia materializujące się w potworne wizje? On nie wie... Lecz nie wie także nikt na świecie. Tylko dlatego, że taki los zgotował sobie sam, jako obrońca udręczonej ludzkości... A może jako obrońca jedynie własnych marzeń i ambicji? Kiedy strumień lęku przed zapomnieniem spływa na niego wartkim potokiem, sięga po skuteczny lek, powraca wspomnieniami do dni chwały i wszystkich pragnień chłopca idealispty.

Ostry dźwięk pagera wyrwał Everetta z zadumania. Sięgnął do tylnej kieszeni płaszcza i zerknął na wyświetlacz. *"Monsieur Everett, le diner est pret. On vous invite a la table"* (*), informował napis. Przypomniało mu się, jak bardzo jest głodny... Wspaniała Juliet. Pracowita i dokładna. Punktualna. Właśnie takimi ludźmi powinien się otaczać. Choćby nawet byli to prości kucharze.

Everett zerknął raz jeszcze na uparcie milczącego Luciusa i wyszedł z pomieszczenia. Przystanął przy pulpicie i uaktywnił system alarmowy. Zasunął za sobą drzwi obudowane lustrem. Już nie będzie musiał o tym myśleć. Nie będzie musiał - aż do następnej wizyty... Która kazałaby się zastanowić przypadkowemu obserwatorowi, czy w tym człowieku nie istnieje przypadkiem więcej iskier człowieczeństwa, niż stara się pokazać. Ale żaden przypadkowy obserwator nie istniał...

Morgan Everett nie chodził do Luciusa doglądać stanu jego wątłego zdrowia. Nie przychodził prowadzić zbędnych pogawędek. Nie sprawdzał stanu sprzętu - wierzył w jego niezawodność i doskonałość.

Morgan Everett robił to jedynie dla siebie. Szukał usprawiedliwienia, ukojenia, może nawet pochwały. Albo przebaczenia? Nie znalazł ich przez tyle czasu...

Lucius deBeer uparcie milczał.

Środa, godz. 19.15

Suche kartki zaszeleściły pod naporem palców doktora. Przekładał je wolno, analizując ciekawsze informacje. Zatrzymał się na czwartej stronie, jego uwagę przykuł jakiś artykuł...

"...krwawa rzeź w jednym z najbardziej niespokojnych rejonów Nowego Jorku, Battery Park..."

Który z rejonów Nowego Jorku nie jest dziś brutalny?

"...cztery ofiary cywilne, troje kobiet i jeden mężczyzna, padli ofiarą nieudanej akcji oswobadzania zakładników z rąk terrorystów..."

Jeszcze parę lat temu Morgan naprawdę by się tym przejął. Ale już parę lat temu zaczynał rozumieć, że ludzkie odczucia przeszkadzają nawet w najszlachetniejszych zamierzeniach...

"...w metrze wybuchła skomplikowana bomba pułapka, siejąc wokół przerażające spustoszenie..."

To wydało się Morganowi wręcz zabawne. Redaktor, który napisał ten artykuł, zasugerował prawie, że sam był zakładnikiem w metrze! Kto wie, może nawet dał się rozerwać na strzępy, byle lepiej i dokładniej wszystko opisać? Na usta doktora wypełzł mimowolny uśmiech... Nie, ów redaktor zdołał jedynie chwycić za telefon (pomiędzy pierwszym a drugim śniadaniem), wykręcić odpowiedni numer, porozmawiać z rzecznikiem UNATCO, wysłuchać szczerych kondolencji i wszystko spisać. Albo nawet więcej, doktor nie wątpił w ogromną wyobraźnię pismaków. Jak dotąd nie miał podstaw, by wątpić.

Everett niespiesznie zgiął gazetę i odłożył ją na mały stolik kuchenny. Znów zajął się kolacją - rozdłubywaniem kawałków mięsa, nabijaniem ich na widelec, podnoszeniem widelca do ust. Nie myślenie o niczym pozwalało o niczym nie myśleć - ten banalny zwyczaj doktor stosował już od dawna.

Środa, godz. 21.00

Dodatkowy system alarmowy Alex Jacobson wykrył już dawno. W systemie został oznaczony jako "LDB" i był prostym systemem zabezpieczającym - zwykły alarm podprowadzony tylko do komputera Everetta... Zupełnie, jakby... Miał go przed czymś ostrzegać? Ale przed czym? Albo przed kim? Przed nieproszonymi gośćmi? Tylko że ten system nie mieścił się przestrzennie w kompleksie mieszkalnym Everetta - Alex znał go dobrze, lecz nie potrafił zlokalizować.

- Jedno jest pewne - szepnął wpatrzony w monitor - Tong nie przysłał mnie tu niepotrzebnie. Drań coś ukrywa, a ja muszę odkryć, co...

Całkiem niedaleko, jakieś kilkadziesiąt metrów od zaaferowanego Alexa, Lucius deBeer śnił o swojej utraconej chwale. I o jej przywróceniu...

Jeszcze bliżej, doktor Morgan Everett spał z głową opuszczoną na kuchenny stół. Jego nie było stać na sny, nie mógł sobie pozwolić na niebezpieczeństwo koszmarów, luksus marzeń sennych i następne rozczarowanie po przebudzeniu...

(*) *"Panie Everett, obiad gotowy. Zapraszam do stołu."*

S.

autor: Copniack
Publikacja: Copniack
Data publikacji: 31.08.2003

1.

Ciężkie kroki rozbrzmiewały donośnym echem niesionym przez całą długość ulicy. Szczupła sylwetka mężczyzny przemieszczała się pewnie, bez bojaźni wpisanej w genom większości mieszkańców tej dzielnicy - Hell's Kitchen było królestwem tchórzy, maminsynków, prostytutek... Wszelkich życiowych nieudaczników. Jednak rządziła tu mniejszość, zdegenerowani do cna mordercy, handlarze broni, narkotyków... Rządziła, w myśl przysłowia - wśród ślepców jednooki jest królem.

Ale była też trzecia klasa - tych, którzy pojawiali się na zawołanie. Wtedy, kiedy byli potrzebni. Nie bali się przemieszczać ulicami nocą, mimo że często brzydzili się bronią. Zresztą ich największą bronią była pozycja i legendy, legendy zapewniające im bezpieczeństwo, szacunek... I klientów. Postać zatrzymała się przy skręcie w jakiś zaułek. Broda uniosła się w zadumie, po czym mężczyzna ruszył śmiało w lewo. Przystanął przy niewysokiej siatce dzielącej na pół wąską uliczkę. Ogrodzenie mógłby bez trudu sforsować mężczyzna każdej postury, ale... Nie. Nie leżało to zdecydowanie w poczuciu estetyki tego człowieka. Niespiesznie wyciągnął dłoń w kierunku pulpitu zawieszonego na ścianie i wstukał jakiś numer.

- *Tak?* - odezwał się niepewnie głos drugiego mężczyzny. Głos najwidoczniej należał do człowieka aż nazbyt pospolitego w tej dzielnicy...
- *Hello, mr. Renton!* - odpowiedział z nieskrywaną wesołością pewny siebie jegomość - *czyżby obawiał się pan wróbli nękających pana przez domofon?*
- *Czy to pan, panie...*
- *Dla przyjaciół S.* - uciął mężczyzna - *wpuści mnie pan, czy będę tu stał wieki?*

Zadźwięczał ostry sygnał dzwonka. S. pchnął furtkę - nie ruszyła się nawet o milimetr. Zirytowany, popchnął mocniej. Przeszedł sprężystym krokiem i zniknął.

Renton przebierał szybko palcami po klawiaturze. Nie zdążył się przygotować do tego spotkania, nie zebrał wszystkich informacji, nie ułożył ich w jednej teczce. Nie podzielił na grupy. S. lubił systematyczność. No i, jak nietrudno się domyślić, nie znosił niedokładnej roboty...

Zadźwięczał dzwonek u drzwi - to już. Renton nie zdążył wszystkiego usystematyzować przez te parę minut... Rzucił się otworzyć.

- *Ach, to pan, dzień dobry...*

- *Zaiste niezwykłe. Sam też się dziwię, ilekroć to właśnie pana zastaję w drzwiach tego mieszkania... To... Inspirujące... Czyż nie?* - odparował gładko S. Z pobłażliwym uśmiechem zarysowanym na twarzy zsunął z ramion prochowiec i staranie zawiesił na wieszaku.

Mężczyźni przeszli do salonu. Renton podszedł do biurka, wyciągnął z szuflady szarą teczkę i zaczął do niej przesypywać papiery zgrupowane na podajniku drukarki. Wysunął kolejną szufladę, wyciągnął dyskietki i nowe grupy papierów.

- To wszystko, co udało mi się ostatnio zebrać...
- Co masz tym razem?
- To w większości materiały o Rudym Dodo, proszę pana. Tak, jak pan prosił - podsłuch w pokoju, stałe nagranie, dane z kamer, nasłuch na telefon... Trochę się tego zebrało, długo siedział w hotelu. Ktoś, komu... Bardzo zależy na Dodo... Da dużo.

S. wstał powoli, zgarnął materiały ze stolika salonowego i wyszedł bez słowa...

2.

Renton sprowadził się do Hell's Kitchen jakieś trzy lata temu. Nie miał wygórowanych marzeń, przeprowadził się z jeszcze bardziej parszywego miejsca w Nowym Jorku. Miał na utrzymaniu córkę - dorosłą wprawdzie, ale wybitnie niezaradną w jego mniemaniu. Wiele razy kłócili się o byle co, ona groziła, że wyjedzie, że ma go dosyć, nie chce żyć na jego parszywym utrzymaniu... Ale zawsze zostawała.

Po pół roku pobytu w Hell's Kitchen rozkręcili drobny interes. Renton miał dość pieniędzy na wynajem skromnego miejsca na hotel - dziura co prawda, ale na początek starczy. I tak żyli... Aż do czasu...

Do czasu, kiedy jego małym hotelikiem zainteresował się urząd sanitarny. Dostał pewnego dnia pismo stwierdzające o niewystarczająco wysokich standardach budynku. To była oczywista bzdura - choć hotel był faktycznie zaniedbany, przy wielu nadal istniejących hotelach Nowego Jorku był szczytem luksusu.

Renton nie wiedział, kto się tak bardzo interesuje jego hotelem. Nie wierzył, że to może być jakiś inwestor - w tej dzielnicy nie dało się w praktyce wybudować nic bardziej opłacalnego... Zresztą Rentona to nie obchodziło. Obchodziło go, że straci wszystkie pieniądze, mieszkanie, a w końcu może córkę.

I wtedy... Wtedy nagle pojawił się on. Ten tajemniczy mężczyzna o niewygórowanych wymaganiach i nienagannych manierach. Kazał nazywać się S.

Jego prawdziwego nazwiska i pochodzenia Renton także nie chciał dociekać. Ważne było to, że ten mężczyzna był jego wybawieniem. Opowiedział o... "pewnych przyjaciołach" z wyższych kręgów... Zagwarantował, że jest w stanie uratować hotel.

Ale pod jednym, jedynym warunkiem, którego Renton nie pojął do dziś. Zresztą nie starał się pojąć...

S. kazał mu zamontować podsłuchy we wszystkich telefonach w hotelu, założyć niewidoczne kamery, weneckie lustra... Słowem - kazał inwigilować wszystkich gości, zapisywać wszelkie o nich dane, sprawdzać, z kim rozmawiają, co jedzą na śniadanie, czym popijają, kiedy idą spać... A Renton to zrobił.

"Informacja to pieniądz, panie Renton" - powiedział mu S. na pierwszym spotkaniu. A potem już nie rozmawiali wiele...

3.

Ciężkie kroki rozbrzmiewały donośnym echem niesionym przez całą długość ulicy. Szczupła sylwetka mężczyzny przemieszczała się pewnie, bez bojaźni wpisanej w genom większości mieszkańców tej dzielnicy.

S. wyszedł z zaułka i przeszedł na drugą stronę ulicy. Zbiegł po wąskich schodkach do zawalonej deskami piwnicy. Wstukał PIN otwierający drzwi i wszedł do windy. Zjechał na sam dół, wyszedł z windy i starannie ją za sobą zamknął.

Rozejrzał się po pomieszczeniu - pulpit kontrolny znajdował się na lewej ścianie. Podszedł doń i zaczął wyłączać systemy alarmowe. Przed mężczyzną otworzyły się następne drzwi. Przeszedł przez nie i dezaktywował ostatni system. Teraz był u siebie w domu... W miejscu, gdzie czuł się naprawdę bezpiecznie.

Przysunął niskie krzesło do komputera i zaczął wprowadzać świeżo zdobyte informacje do pamięci. Starannie zabezpieczył je hasłem. Na monitorze wyskoczyło potwierdzenie:
Nr Kat. 837: Rudy Dodo
Hasło: Smuggler

4.

Następny dzień w Hell's Kitchen. Miasto budzi się z letargu, wstają wszystkie wyrzutki, które odważyły się to zamieszkać. Wszyscy nieudacznicy, tchórze... Wstają ci, którzy mają nad nimi przewagę fizyczną - mordercy, dilerzy tanich prochów i kiepskiej broni.

Budzą się również ci, którzy najbardziej cenią skrupulatność i dokładność. Dla których informacja to pieniądz. Ale oni pojawiają się tylko na zawołanie.

Jednostka nieprzystosowana...

autor: Copniack
Publikacja: Copniack
Data publikacji: 2.10.2003

1.

Przeszywający ból rozpełzł się po całym ciele Josha. Każde kolejne spazmy odczuwał mniej wyraźnie - jakby był biernym obserwatorem "z zewnątrz", jakby patrzył na siebie cudzymi oczami. Jakby już nie był Joshem (w każdym razie nie "tym" Joshem) - tylko jego ucieleśnioną pamięcią, nic nie odczuwającą siecią dalekich, mglistych wspomnień. Powoli ustawały wszystkie funkcje życiowe organizmu chłopca - serce pikało jeszcze słabym protestem, krzyczało niemym głosem - pragnę żyć! Ale Josh umierał...

Nieubłaganie, powoli - choć dla jego wątłego ciała nie miało to już prawie znaczenia. Jego świadomość już zgasła, jak gdyby zabezpieczając chłopaka przed cierpieniem.

- Zdychaj gnoju - sapał wściekle stojący nad nim lump - Zdychaj!

Nie przestawał kopać, mimo że chłopak nie reagował już w żaden sposób. Bezsilność wywołuje jednak taką nienawiść, która bardzo pragnie znaleźć wyzwalacz w przemocy. Bezsilność wobec całego świata, wobec własnego losu... Kolejne zrywy nienawiści tworzą ułudę, że dzięki nim można coś zmienić.

Lump przestał w końcu kopać i pochylił się nad martwym chłopcem. Pomacał po kieszeniach - znalazł 100 kredytów, nóż do papieru i dwa kapsle. Przyda się, wszystko się przyda... Łapczywie chował przedmioty w zakątkach poszarpanego płaszcza. Był synem ulicy - wiedział, że rzecz wyrzucona marnuje się bezpowrotnie... A on nie mógł sobie pozwolić na marnowanie czegokolwiek.

Mężczyzna wyprostował się i zamyślił. "Nie, nie opłaca się przenosić ciała... Znajdą go gliny - wywiozą, znajdą psy - zjedzą..." Błysk ironicznego dowcipu zamigotał w umyśle lumpa... Wcisnął jeden z kapsli w blade czoło chłopaka.

- Kolejne samobójstwo przy próbie otwarcia butelki - zarechotał - a mama chyba mówiła, żeby nie bawić się ostrymi rzeczami? - rzucił głośno i odszedł, najwyraźniej rozbawiony własnym dowcipem.

To był dobry dzień. Podszkolił się w zabijaniu, przyda się. Znalazł pieniądze i nóż... Taaaak, wszystko się przyda. To był bardzo dobry dzień...

2.

Oficer Max Luthor siedział za swoim służbowym biurkiem. Jak zwykle na wieczornej służbie korzystał z dobrodziejstw wszczepki. Urządzenia, o którym śnili wielcy pisarze s-f XX wieku. Tylko że przedstawiali je jako dobrodziejstwo. Nie wiedzieli, czym może być naprawdę. Nie wiedzieli, jak bardzo potrafi uzależnić i odczłowieczyć... W końcu człowiek odbiera świat jedynie zmysłami - jeśli poda im się inne dane, nadal będzie COŚ odbierał - coś, co akurat napisał jakiś podrzędny

programista (już nawet nie wiadomo, kto jakie programy tworzył), nielegalne obrazy z dreszczykiem emocji (po prawdzie, najczęściej używane). Słowem - to, co mogą nam pokazać inni ludzie. Ich pragnienia, ich dewiacje, ich osobowość... Sztuką jest wtedy nie zgubić własnej.

Luthor przeszukiwał dostępne programy pojawiające się po jego prawej stronie - machnął ręką i wskazał na "Indiańskie kurtyzany". Wybrał półzaślep - zawsze zaślepiał tylko wzrok, był ostrożny. Zaślepienie wszystkich bądź większości zmysłów było groźne - niektórzy nie wracali z otchłani własnych majaków. Bo jak mogli wrócić? Nie mieli przecież żadnych odnośników w tym, rzeczywistym (rzeczywistym...?), świecie... Nie słyszeli nic, co byłoby prawdziwe, nie dotykali rzeczywistych przedmiotów, nie czuli ich zapachu... A on zdecydowanie nie chciał skończyć w wariatkowie. Przynajmniej jeszcze nie teraz. Dopóki plasuje się w klasie średniej, dopóki stać go na spełnianie większości zachcianiek, dopóki miał niezły status społeczny - chciał być normalny. Szaleństwo to ucieczka od rzeczywistości, mentalne samobójstwo. Wiedział, że kiedyś go to spotka, ale - jeszcze nie teraz...

A poza tym nikt tak naprawdę nie wiedział, jakie zmiany zachodzą w umysłach ludzi, korzystających z "dobrodziejstw" wszczepki. Co prawda miały gwarancję - ale było to przecież stosunkowo nowe urządzenie... Kto mógł zagwarantować, co będzie z ludźmi, którzy będą korzystać z wszczepki przez trzydzieści, czterdzieści lat? Jak wpłynie ona na ich psychikę? A może zmiany już są, tylko ich nie dostrzegamy...?

Po wybraniu półzaślepu Luthor natychmiast znalazł się w odpowiedniej scenerii, program ruszył... Relaks po całodziennej, ciężkiej pracy oficera policji. Tak to sobie tłumaczył... Zawsze po powrocie do realnego świata żałował, że wybierał tylko półzaślep... Może by tak zaryzykować? Ten jeden raz... Kobiety tak bardzo go kusiły... Tylko ten jeden raz... Machnął ręką i zaznaczył kolejny zaślep - DOTYK. Tak jest zdecydowanie lepiej... Już miał wejść w program nieco dalej, zaznaczyć kolejny zaślep, gdy dotarł do niego głos:

- ...wego chłopca, panie oficerze!

"Jasna cholera! Co jest? Technika nawala? Nie, jeszcze nie wybrałeś całkowitego zaślepu, Max. Opamiętaj się. Obowiązki wzywają..."

Luthor machnął ręką i wyłączył program. Zawahał się tylko nieznacznie... Odkręcił krzesło w stronę drzwi. Frank Gasko, jego nowy podopieczny (cholerny żółtodziób), wiercił się niecierpliwie w progu. "Nienawidzę nagłych przydziałów" - pomyślał Luthor - "Trzeba będzie mu pokazać naszą parszywą pracę, hehe..."

- Co jest, Frank? - zapytał prawie uprzejmie.
- Panie oficerze, melduję, że znaleźliśmy ciało martwego chłopca. Morderstwo, prawdopodobnie jeden sprawca. Identyfikacja zwłok - Joshua Hardy. Lat 15. Brak ubezpieczenia, karty pacjenta, dowodu tożsamości... Wie pan, typowy ulicznik.
- O, brak dowodu, tożsamości? To się nazywa utrudnianie identyfikacji. Zakuj go i zapuszkuj, Frank! Albo przejdź wreszcie do sedna...
- Procedura, sir! - Gasko wyprostował się służbiście - trzeba zawiadomić - rodzinę... Tzn. matkę, w tym przypadku.

Cholerny żółtodziób - pomyślał Luthor sięgając po płaszcz.

3.

Samantha Hardy siedziała w kącie saloniku (przynajmniej ona by go tak nazwała), urządzonego ze skromnej kawalerki. Była typową przedstawicielką klasy niższej - mieszkanie (dziw, że w ogóle było) urządzone z przypadkowych sprzętów i mebli... Wszystko dobrane w złym guście, o ile doborem można nazwać wyciąganie rzeczy ze śmietnika. Utrzymywała się z zasiłku dla inwalidów - tzn. utrzymywała ze? swój narkotyczny trans... Jeśli akurat syn chciał coś zjeść, musiał zrobić to na własny rachunek. Ukraść, znaleźć - bez znaczenia. Samantha wychodziła najwidoczniej z założenia, że dzisiejsza młodzież jest bardzo zaradna.

Z nieprzerwanego transu - ekstatycznego zamyślenia (pani Hardy wegetowała tak całe życie) wyrwało ją energiczne pukanie do drzwi.
- Policja! Proszę otworzyć!
- Drzwi są otwarte - wybąkała Samantha Hardy - Jak zwykle, synku... Dwóch rosłych mężczyzn wkroczyło do pokoju. Ubrani byli całkiem jak cywile, długie, czarne płaszcze świadczyły o niezłych pensjach...
- Pani Samantha Hardy? Dzień dobry, nazywam się Max Luthor. To mój partner, Frank Gasko. Jesteśmy z wydziału zabójstw.
- Synku, przyniosłeś.....? - wybąkała Samantha, kołysząc się na wózku... Przy... niooooooosłeś?? - i wybuchnęła nagłym, spazmatycznym śmiechem.
- Pani Hardy, jesteśmy z policji. Przyszliśmy panią poinformować... - zaczął Frank.
- Zamknij się idioto - przerwał mu Luthor, odbezpieczając prywatną broń. - Pani Hardy, przyszliśmy poinformować panią, że jest pani jednostką nieprzystosowaną społecznie. Ciągnie pani pieniądze z zasiłku, ćpa i nie potrafi... Nie potrafiła pani utrzymać syna. No i przez panią musiałem przerwać bardzo ważną sprawę...

W saloniku Samanthy Hardy rozległy się dwa suche strzały z prywatnego Magnum oficera Maxa Luthora...

4.

- W mordę! - wydarł się Gasko - Inspektorze...

Max Luthor wydawał się całkiem spokojny. Zabezpieczył broń i wsunął ją za pasek. Odwrócił się do Franka i uśmiechnął. Uśmiechał się jeszcze pół minuty, aż jego twarz wykrzywił dziwny grymas - niepokoju, niepewności? Zaczął nerwowo chodzić po pokoju, śmiać się i krzyczeć na przemian. Jak szaleniec.

Gasko zapatrzył się na tył głowy Maxa, gdzie widniał ciemny ślad po zainstalowanej wszczepce...
- Jezu - wyszeptał cicho - wykoleiło mu mózg...

5.

Warren Spector dezaktywował wszczepkę. Uwielbiał takie historie. Choć sam był programistą, często grywał w interaktywne gry fabularne. Lubił przeskakiwać z postaci na postać, zgłębiać jej strukturę psychologiczną... Zastanawiać się nad motywami działań. To było takie inspirujące. Zawsze po ciekawej grze siadał do scenariusza, robił własne szkice... Po najciekawych sesjach rodziły się wspaniałe pomysły. A on tworzył z nich własny program, w którym ludzkie losy krzyżowały się wyraźnie i wpływały na siebie wzajemnie...

Tworzył własne światy, pełne przeróżnych wizji.
Całe spektrum ludzkiej natury.
Mrocznej natury.

Usiadł przed komputerem i wpisał nazwę nowego scenariusza: **DEUS EX: The Last Vision.**

Pierwsze kroki

autor: Third Marshall
Publikacja: Braun
Data publikacji: 26.10.2003

Nie wiem jak dużo czasu minęło od tego dnia gdy po raz ostatni wypaliłem z pistoletu, gdy skradałem się zaułkami w Paryżu a także Nowym Jorku... Dużo.

Nie wiem ile dokładnie, ale wiem że ta służba i to co robiłem przyczyniło się po części do tego, że ten świat jest lepszy. Te wszystkie momenty związane z moją działalnością agenta pamiętam jakby to zdarzyło się wczoraj. Nie zdarzyło się wczoraj, bo dziś mam już... zaraz ile ja mam lat??? Ach... siedemdziesiąt pięć lat na karku i gdy przypominam sobie te wszystkie osoby, którym odebrałem życie żałuję czasem, że sam nie zginąłem...

Moja opowieść zaczyna się tam, gdzie zaczynają się pierwsze kroki każdego agenta UNATCO z tą różnicą, że nie każdy się nim staje - mnie się udało, ale teraz kiedy sięgam pamięcią wstecz, nie jestem pewien czy dobrze stało...

Pamiętam ten dzień dokładnie - kawałek po kawałku. Kiedy mojego brata Paula wezwano, poszedł bez wahania, bo kto mógł mu tego zabronić - przecież nasi rodzice zginęli w wypadku samochodowym przed laty. Ale nie, Paul nigy w to do końca nie uwierzył. Twierdził, że nas okłamano. Nie wiedział tylko czemu i dlatego zgodził się pójść do UNATCO. Musiał wiedzieć... A po nim do organizacji wstąpiłem ja, choć już wtedy niejasno przeczuwałem, że z zupełnie innych powodów niż brat.

Przeszedłem szkolenie specjalistyczne na angenta UNATCO - ćwiczyłem akcje z bronią, skradanie się do przeciwników, posługiwanie się ładunkami wybuchowymi, udzielanie pierwszej pomocy, pływanie, akrobatykę... Uczyłem się posługiwać komputerami (choć, o ironio, sam przypominam chodzący komputer), otwierać zamki elektryczne... i jeszcze masy innych rzeczy. A wszystko po to, aby nowy agent był gotowy, żeby tylko nie zawiódł. Wszystkie testy i ćwiczenia przeszedłem pomyślnie. Dano mi ubranie bardzo podobne do stroju mojego brata - plus okulary. Potem poszedłem na szybki obchód swojego nowego "domu" zawarłem znajomości między innymi z Alexem Jacobsonem (informatykiem i hakerem UNATCO), Jaime'm (lekarz i chirurg zawsze pomocny i służący radą - to on uczył mnie wykorzystywać nanotechnologię zarówno w ofensywie, jak i defensywie). Ta wiedza - jak się potem okazało - owocowała.

Jest jeszcze wiele innych osób jak np. Manderley, szef całego UNATCO - i mój także. Wpływowy i bardzo inteligentny człowiek... Może szkoda, że tylko człowiek. Popełniający błędy jak każdy inny... Resztę osób pracujących kiedyś ze mną poznacie później jeśli w ogóle ktoś to przeczyta.

Po oględzinach bazy UNATCO zostałem wysłany do doków z pistoletem, sześcioma nabojami, paralizatorem i apteczką pierwszej pomocy. Było dość zimno lekki wiatr owiewał przystań doków, boja stukała delikatnie o deski mola, chwilę później usłyszałem w głowie brzęczenie i z mikrofonu dał się słyszeć głos Alexa Jacobsona:

- Cześc JC. Twój brat Paul czeka na ciebie w dokach... Powtarzam - znajdź Paula...
KONIEC TRANSMISJI...

O Boże to było kilkadziesiąt lat temu a przecież tak dobrze to pamiętam...

Pobiegłem naprzód - po prawej stronie szedł żołnierz UNATCO w standardowym wyposażeniu bojowym... Przechadzał się po molo niedaleko latarni - dalej po lewej doki patrolował militarny robot sił UNATCO (ach, nadal mam ten obraz przed oczyma). Nie zatrzymałem się obok strażnika udając, że go nie widzę - ten tylko zasalutował i poszedł w swoją stronę. Minąłem robota i nagle ktoś chwycił mnie za ramię:
- JC nareszcie cię znalazłem!
- Paul -odpowiedziałem - myślałem, że jesteś w Hong Kongu.
- Zmiana planów, bracie. Mam cię przypilnować abyś prawidłowo wykonał swoje zadanie.
- Miło cię znowu widzieć - uśmiechnąłem się... A był to uśmiech z nutką goryczy.
- Ciebie również. A teraz słuchaj uważnie: mam dla Ciebie trzy bronie : GEP-guna, kuszę i karabin snajperski. Musisz którąś wybrać, nie uniesiesz wszystkich.
- Daj mi karabin snajperski, lepiej zdejmować przeciwnikow z dystansu...
Paul zawahał się jeszcze i dodał szybko:
- To nie jest trening, JC... To misja, w której twoimi przeciwnikami będą ludzie! Nie zapominaj o tym, bo nie zawsze najlepiej odebrać komuś życie!
- Masz rację...
- Twoim celem jest dostać się na szczyt statuy i aresztować (nadal pamiętam, jak Paul zaakcentował to słowo...) dowódcę lokalnych sił NSF. Jeżeli chcesz - możesz spróbować poszukać informacji dodatkowych u Harley'a Filbena - siedzi w dokach po drugiej stronie parku. Dodatkowym zadaniem jest uwolnienie jednego z naszych agentów - Gunthera - którego NSF porwało i wzięło jako zakładnika. Wystarczy, że aresztujesz dowódcę - my uwolnimy Gunthera.
- Oczywiście, Paul.
- To nie wszystko! Do statuy możesz dostać się na dwa sposoby: pierwszy - idź prosto na północ do frontowych drzwi gdzie niestety są kamery i roboty militarne. Drugi: idź naokoło i potem po skrzyniach na dach. Twój wybór - tylko nie daj się zabić.
- Postaram się.
- Alex będzie cię informował na bieżąco, powodzenia!
- Dzięki.

Zabrałem od Paula snajperkę oraz amunicję i ruszyłem po schodach do parku. Po prawej chodził strażnik NSF patrolujący okolicę. Trzy metry obok mnie leżał trup jednego z żołnierzy UNATCO - zupełnie jak śmieć. Nawet go stąd nie zabrali... "Co to za świat?" - zapytałem sam siebie.

Terrorysta po prawej był wyposażony w standardowe ubranie i pistolet. Nie bałem się go, nie ma w tej pracy miejsca na strach. Wróg podszedł do martwego żołnierza sił UNATCO i zapalił papierosa. Bez większych problemów zaszedłem go od tyłu. A potem tylko ciche zawodzenie paralizatora i terrorysta leżał omdlały na trawie. Zaciągnąłem go za skrzynie tak aby inni go nie znaleźli. "Którą drogę wybrać?" - zastanowiłem się.

Sekundę później szedłem pochylony zbliżając się do sterty skrzynek obok dróżki. Przykucnąłem. Zawsze wolałem ciche rozwiązania. Strażnik przechodził właśnie obok mnie, lecz tak jak jego poprzednik nie zauważył mnie, znowu ciche zawodzenie paralizatora i już leżał spokojnie na ziemi. Nie trudziłem się zbytnio z chowaniem ciała - zamiast tego skierowałem się wzdłuż ściany muru

okalającego statułę. Wiatr się uspokoił po kilku chwilach poczułem wilgoć na twarzy - deszcz... niezbyt dobrze, ale może zmyje z Nowego Jorku jego świństwa? Oczyszczająca ulewa... Gdzieś w oddali zauważyłem dwóch kolejnych strażników rozmawiających w świetle latarni. Podszedłem kolejne kilka kroków, ale tamci nadal byli w odległości kilkudziesieciu metrów ode mnie. Sunąłem w cieniu wzdłuż ściany gdy niespodziewanie usłyszałem głosy rozmowy. Cholera!!! o mały włos nie wpadłem w sam środek tej miłej pary panów z pistoletami. "Muszę bardziej uważać" - pomyślałem.

- Cholerne snoby w tym NSF - powiedział jeden z nich - nie dość, że każą nam tu stać na zimnie to jeszcze mało płacą i pilnujemy w sąsiedztwie bazy UNATCO.
- Prawda, nie lubię tu stać... Cały czas mam wrażenie, że ktoś się czai w mroku...

Nie słuchałem dalej, złapałem za łom leżący obok i wyskoczyłem zza rogu rzucając łomem w jednego terrorystę a drugiego podsmażając paralizatorem. Pierwszy jęknął głośno i upadł na plecy zamroczony siłą ciosu drugi bez czucia rąbnął o ziemię. Doskoczyłem do pierwszego i wymierzyłem mu porządnego kopniaka w żołądek - terrorysta zacharczał i padł zemdlały.

Przykucnąłem bojąc się, że zwróciłem uwagę dwóch kolejnych terrorystów stojących nieopodal. Na szczęście nic nie zauważyli. Podczołgałem się do ciał i "pożyczyłem" sobie od jednego kuszę z zatrutymi bełtami, a od drugiego nóż i amunicję do pistoletu - łom zostawiłem. Zdjąłem karabin snajperski z pleców i wycelowałem w jednego z tych w oddali... Pierwszy miał standardowe wyposażenie bojowe NSF a drugi zwykły sweter i czapkę... Wymierzyłem właśnie w niego, ale po chwili zawahałem się.

Nie wiedziałem czemu, ale wcale nie miałem ochoty go zabijać - no bo za co? Za to, że stoi na mojej drodze? Czy za to, że jest w organizacji terrorystycznej? Przez kilka kolejnych minut nie mogłem znaleźć odpowiedzi na to pytanie. Potem coś znów mną drgnęło - jestem przecież agentem UNATCO, wykonuję ważne zadanie a ci dwaj są naprzeciw mnie są terrorystami, przestępcami, złodziejami i niewiadomo czy nie mordercami, muszą zginąć...

Nie! Jeśli pociągnę za spust to ja będę mordercą i... gdyby on był na moim miejscu to by mnie zabił! - i już nie miałem wątpliwości... rozległ się strzał i pierwszy trup leżał już na ziemi. Drugi terrorysta rozejrzał się zdezorientowany. Kiedy pojął, co się dzieje, odskoczył na bok w obawie, że powtórzę strzał. Wstał i zanim znów wycelowałem spostrzegł mnie, zaczął biec w moją stronę... Wypalił kilka razy z pistoletu, lecz niecelnie. Ja też pudłowałem, bo biegł zygzakiem. Ostatnie dziesięć metrów dzieliło mnie od niego więc schowałem się za ścianą z pistoletem w dłoni i nagle kroki terrorysty ustały. "Sprytnie" - pomyślałem. Potem gdy mijała kolejna minuta a on nie dawał znaku życia, wychyliłem się zza rogu i zdałem sobie sprawę, że terrorysta skradał się w stronę włącznika alarmu. Co gorsza był już około trzydziestu metrów ode mnie. Wyskoczyłem znów zza ściany - tym razem z kuszą i puściłem się w pogoń za napastnikiem. Ten zorientował się, że go gonię i wypalił trzy razy za siebie - niecelnie. Wiedziałem, że panikuje. Okrutnie wykorzystałem jego słabość... Strzeliłem mu w plecy i bełt bez problemu wbił się w kurtkę ochronną - to wystarczyło, by po kilku kolejnych krokach mężczyzna padł na ziemię jak kłoda.

Poruszałem się dalej mijając latarnie i lampy oświetlające alejkę - chciałem jeszcze przed zakończeniem zadania spotkać się z Harleyem Filbenem w dokach, aby odpowiedział mi na kilka pytań.

Kolejny strażnik w małym budynku naprzeciwko krążył od lewej do prawej podszedłem kawałek i wychyliłem się zza rogu. Terrorysta miał kuszę załadowaną wiszącą przy pasku a poza tym chyba nic.

Gdy przeszedł znowu na prawą stronę wychynąłem zza ściany i wypaliłem z pistoletu - niezbyt celnie, bo w ramię, ale dość boleśnie żeby nie mógł sięgnąć po broń... Podbiegłem do niego i wypaliłem mu w głowę - UNATCO trochę się napracuje zanim go zdrapie za ściany - pomyślałem - zero wątpliwości!

Wewnątrz pomieszczenia stało jakieś spore urządzenie - zepsute. Emitowało promienie elektryczne. Dalej za nim były trzy skrzynie, pewnie z amunicją... A ona była mi bardzo potrzebna, podszedłem zatem do urządzenia. Nie chciałem się przeciskać przez pole elektryczne, znalazłem inne wyjście: po prawej stał podnośnik na skrzynie, więc bez wahania nacisnąłem przycisk i wskoczyłem na platformę, która powoli zaczęła się wznosić na wysokość urządzenia, wskoczyłem na nią i zeskoczyłem z drugiej strony. Wyjąłem nóż bojowy i rozwaliłem skrzynie - w jednej była jakże potrzebna amunicja do pistoletu 10mm, w drugiej bateria bioelektryczna, a w trzeciej modyfikacja do broni zwiększająca jej zasięg. Podrasowałem swoją snajperkę. Znów wdrapałem się po skrzyniach na urządzenie i zeskoczyłem z drugiej strony.

Wiatr zaczął wiać jeszcze mocniej niż zwykle, a deszcz dalej lał jak z cebra. Poszedłem kawałek w przód i znowu miałem wybór - mogłem iść prosto do doków odszukać Filbena lub przed dokami skręcić w lewo... ale tą możliwość odrzuciłem, bo wtedy zrobiłbym po prostu kółko wokół statuy i musiałbym sobie radzić z kamerami i robotami. Ostatnia możliwość to skrzynie po lewej prowadzące do górnego podestu statuy. Tak, to dobre rozwiązanie... Ruszyłem biegiem w stronę skrzyń.
- Dobrze kombinujesz JC - odezwał się Alex przez infolink - dzięki temu ominiesz główne zagrożenie i przedostaniesz się po cichu do statuy...
KONIEC TRANSMISJI...

STATUA WOLNOŚCI

Symbol potęgi Ameryki, ogromna, masywna budowla... Szkoda, że tak dotkliwie uszkodzona przez NSF w ostatnich dniach. Odbudowanie zajmie sporo czasu... Hm, przynajmniej głowa pozostała cała. Doszedłem do drabinki, wskoczyłem bez problemu na pierwszą dużą skrzynię, potem na następną - tym sposobem dostałem się na pierwszy poziom statuy. Po prawej w oddali strażnik, a po lewej kolejny... Postanowiłem działać po cichu. Przekradłem się trzy poziomy wyżej. Szybko rozeznałem się w otoczeniu - na ścianach cztery granaty gazowe (po jednym na każde wejście) i dwóch strażników w głębi.

Usłyszałem znajomy dźwięk i znowu głos Alexa:
- Dobrze JC - jesteś coraz bliżej centrum dowodzenia terrorystów, w którym najprawdopodobniej znajduje się przywódca NSF... Agenta Hermanna uda nam się uwolnić, więc idź dalej...
KONIEC TRANSMISJI...

Pobiegłem na górę. Kolejnych dwóch strażników na przedostatnim poziomie. Zatrzymałem się w porę. Wyjąłem kuszę i przeładowałem...
- Słyszałem, że UNATCO wysłali jakiegoś agenta, który ma podobno sprzątnąć szefa - powiedział jeden.
- Eee tam, głupie plotki, wiadomo, że UNATCO na niego poluje - ale nie wejdą tutaj no chyba, że całym oddziałem - odparł drugi.
- Może masz rację, ale ja mówię tylko to co słyszałem, więc...
- Więc dobrze słyszałeś! - powiedziałem wychodząc zza schodów - wysłali agenta czyli mnie i ja daję wam szansę na oddalenie się jeżeli nie będziecie walczyć...

- O, sk*******
- Bierzmy go - krzyknał drugi.

Obaj wyjęli pistolety i bez ostrzeżenia zaczęli strzelać - uskoczyłem w bok za ścianę po prawej. Poczekałem aż wystrzelają cały magazynek (czy ich nikt nie szkolił w walce, do cholery?) i wyskoczyłem bokiem zza ściany strzelając raz po raz, upadłem na podłogę, przetoczyłem się po niej i stoczyłem się na schody. Zauważyłem, że jeden padł - prawdopodobnie martwy, na pewno niezdolny do walki.

Przykucnąłem, przeładowałem broń i... usłyszałem szloch jednego z nich - bał się, słyszałem jak magazynek obijał mu się o pistolet, trzęsły mu się ręce... Nie chciałem go zabijać. Wstałem. Terrorysta siedział na ziemi, na kolanach miał głowę swojego towarzysza. Zdjął maskę -był bardzo młody chyba jeszcze nieletni. Ten drugi żył jeszcze.

Opuściłem broń i już chciałem iść na górę gdy usłyszałem, że jeden z nich przeładowuje broń. Instynktownie skoczyłem w lewo i nagle strzał i ból w boku. Upadłem z głuchym jękiem na ziemię, zamroczyło mnie. Próbowałem się podnieść, ale bez skutku. Wtedy zobaczyłem twarz tego młodego chłopaka, miał może szesnaście lat, ujrzałem jego szyderczy uśmiech - zero nadziei na cokolwiek, zero radości tylko chęć zemsty. Podniósł pistolet, ale nie wypalił, bo tym razem byłem szybszy. Dostał w brzuch, klatkę piersiową i głowę... Osunął się na ziemię, trzymając jeszcze w dłoniach twarz przyjaciela.

Po kilku ciężkich oddechach wstałem ledwo i rozejrzałem się po pomieszczeniu, tym razem bardzo uważnie. W kącie stał robot medyczny - zdziwiłem się, że nie zauważyłem go wcześniej. Podłączyłem się do niego, odczekałem cierpliwie przepisowe 10 sek. I poczułem nagłą ulgę. Jakaś myśl zakotłowała się w mojej głowie. Wstałem, spokojnie przeładowałem magazynek i dobiłem drugiego terrorystę...

PRZYWÓDCA TERRORYSTÓW

Alex przesłał mi zdjęcie przywódcy terrorystów. Krótko ostrzyżony mężczyzna w średnim wieku, śniada cera, ciemnoniebieski płaszcz zarzucony przez ramię. Gdy wszedłem na ostatnie piętro zobaczyłem bardzo podobnego do tego na zdjęciu mężczyznę. To na pewno on...
- Spóźniłeś się - powiedział - Ambrozja została już wysłana statkiem...
- Gdzie?
- Do ludzi, do tych, którzy są chorzy, a nie do polityków, którzy załatwiają sobie Ambrozję na wszelki wypadek - gdyby zarazili się wirusem.
- Rozumiem, szczytny cel, ale mimo wszystko ukradliście ją...
- Każdy ją kradnie, ale większość w złej sprawie.
- Tak czy inaczej będziecie musieli się wyładować w Nowym Yorku - spostrzegą was śmigłowce.
- Zobaczymy. Mam nadzieję, że lekarstwo trafi w dobre miejsce.
- Powiedz, gdzie jest teraz statek a Cię nie zabiję!
- Nie.
- Aresztuję Cię tylko dlatego, że mam taki rozkaz. Zaraz będzie tu UNATCO. Przygotuj się.
- Spodziewałem się tego.

Odwróciłem się od niego i zacząłem schodzić po schodach...
- Dobra robota JC. Mamy przekaz, powinno się nam teraz udać zlokalizować Ambrozję. Wracaj do

bazy, zadanie wykonane.
KONIEC TRANSMISJI...

Wyszedłem ze statuy mijając kolejnych strażników UNATCO i trupy terrorystów. "Wolą martwych niż jeńców" - powiedziałem do siebie. Pewnie wszystkich tych, którzy zostali oszczędzeni przeze mnie też zabili...

Była to opowieść na podstawie tego co naprawdę się zdarzyło i co było ze mną związane. I kiedy teraz siedzę sobie w moim ciepłym pokoju, miło wspominam nawet najgorsze chwile w moim życiu - bo czym ono jest? Tylko chwilą a jednak przez cały ten czas balansowałem na granicy śmierci... i mnie się akurat poszczęściło.

To dopiero początek mojej historii - nie mam gwarancji, że ktoś kiedykolwiek przeczyta choćby fragment mych wspomnień. Nawet dziś przypomina mi się twarz tego chłopca ze statuy - pełna ironicznego spokoju. Ta ostatnia łza z jego oka - nigdy jej nie zapomnę, bo to uczy mnie abym zastanowił się zanim strzelę, zanim odbiorę komuś życie... Bo to jest jego dar i nawet jeśli jest to życie parszywego człowieka... jest ważne. Zabijanie nie uczyni nas lepszymi od innych.

JC Denton

Dockyard

autor: JoeC++
Publikacja: Braun
Data publikacji: 4.11.2003

Godzina 2:15, brama główna.

- John, wychodzisz? - zapytał strażnik Frank Wilson.
- Tak. - John Marshall odpowiedział ziewając; był po krótkiej drzemce na krzesłach.
- Hm... - Frank podrapał się po głowie, jakby coś sobie przypominał. Spojrzał zza biurka służbowego, trzymając kubek z zimną, syntetyczną kawą. I zirytował się w duchu.
- Cholera, zapomniałem naładować akumulator latarki.
Wiedział, że John będzie niezadowolony z tego faktu.
- Może wypijemy kawę? Dziś mam prawdziwą, wystarczy na dwie - entuzjastyczne zadeklarował Frank.
- Co? Mówisz poważnie? Masz prawdziwą kawę? No, stary, przeszedłeś samego siebie.
- Mam - skwitował Frank.
- Od tej syntetycznej to boli mnie łeb, a od sody mam wzdęcia...A od...
Frank przerwał mu.
- Dobra, dobra, siadaj...

Odstawił puszkę z napisem NescaSynteticCaffe, wytarł ręce w uniform i wygrzebał z kieszonki mały, zwinięty pakunek. John przysiadł na krzesło i z niedowierzaniem spoglądał na wymiętą paczkę.

Frank powąchał paczuszkę, zamykając oczy.
- Oto kawa, jaką pije elita M12 - powiedział powoli.
Uśmiechnął się i ostrożnie podzielił na dwa kubki. Zalał wrzątkiem i podał koledze kubek.
- Cholera, jesteś naprawdę zaskakujący - stwierdził John.

Odłożył latarkę z rozładowanym akumulatorem. Usiadł wygodnie, przynajmniej starał się usiąść wygodnie, na dość twardym, służbowym krześle. Krzesła były twarde w celu pobudzenia do regularnych obchodów terenu. Przynajmniej tak twierdził kierownik zmiany.

- Mmm...
Po małej służbówce rozległo się wzdychanie i pomruki. Siedzieli przy swym biurku, z zapaloną zieloną, biurową lampką. W półmroku jedynie czerwona dioda LED w alarmowym telefonie ostro przypominała o najwyższej gotowości i czujności. W kąciku stało małe radio internetowe, z którego dobiegał głos spikera sportowego, informującego o przebiegu walki ze stadionu.

- Frank zmień stacje, oni i tak nie wygrają - rzucił John.
Frank wygiął się i przełączył na letnią listę przebojów "CyberPunk". Dźwięk rozchodził się dość dobrze po małym pomieszczeniu stróżówki. Mini bass Reflex zaczął dudnić rytmicznie.
- Słyszałeś John? - Frank łyknął z kubka i dodał - Kiedyś kierownik naszej zmiany stwierdził, że słyszał muzykę, odlewając się za koszami na śmieci.
John odpowiedział:

- Tak... I widział w kratce ściekowej jakiegoś faceta ha, ha... podobno świecił do niego oczami... Czy jakoś tak... Taaak - przeciągnął i dorzucił - stary pierdoła przechlany!..
Cmoknął delektując się niespodzianką kolegi.
Frank obserwował wyraz twarzy Johna, bujając głową na boki i szczerząc zęby.
- Lubił i lubi wypić. Ale... - powiedział Frank
John przerwał i dokończył.
- Ale tego dnia był prawie trzeźwy - wykształcił ze śmiechem, kołysząc się na krześle. Wybuch śmiechu rozległ się i odbił echem przez otwarte okna.
- O! Ten kawałek lubię - Frank zmienił temat rozmowy i przekręcił gałkę z napisem "volume". Muzyka rozległa się głośniej.
John kontynuował.
- Tak, on zawsze coś widzi albo słyszy, szkoda tylko, że stara nie wypierze mu tych jego... - pochylił się lekko i dokończył zdanie - onuc!
Śmiech zagłuszył gorącą listę przebojów.
- 2:30 - ogłosił mówiący zegar.

Siedzieli i sączyli aromatyczną kawę, trzymając kubki obiema rękoma. Tak jakby bali się, że jedna ręka mogłaby ich zawieść i upuścić kubek. Humor po każdym łyku był coraz lepszy. Pogoda tej nocy była dość przyjemna, rześkie powietrze, gwieździste niebo i wszechobecna cisza, jedynie transformator latarni brzęczał troszkę. Oby tak do rana, kiedy to zmiana przejmie dyżur. I ciepłe łóżko we własnym domu ukoi zmęczenie i stres. A kąpiel w wannie zrelaksuje i...

- Cicho - szepnął Frank - słyszałeś...?
Myśli strażników stanęły w równym szeregu. Obydwaj zatrzymali wzrok i skupili słuch.
- Założę się o 10 kredytów, że słyszałem jakieś szuranie.
- Tam! - krzyknął Frank.
- W śmietniku - dodał John.

Zerwali się obydwaj na równe nogi. Szybko spojrzeli na siebie. W tym momencie zagrzechotały magazynki broni i wybiegli jak strzały, kierując się w stronę podejrzanych hałasów.
- Frank! - zawołał John - Latarka!
Frank bez wahania odpowiedział.
- Baterie siadły!
- Kur... - wydusił John przez zęby.

Dobiegli do miejsca, zatrzymując się przed celem, dla zachowania ostrożności.
- Stój! -krzyknął John - Wyjdź powoli z rękoma do góry - dodał.
Brak latarki powodował napięcie wśród strażników. Frank, zdenerwowany własnym niedbalstwem, zadecydował podejść pierwszy, bliżej zagrożenia. Migocząca latarnia utrudniała dodatkowo identyfikację osobnika. Z uwagi na jej położenie elektryk Dockyard rzadko poddawał ją naprawie. Szeleszczące papiery i odgłosy sapania zdradziły położenie intruza.

- Łapy! - krzyknął John.
Zza kosza wyłonił się brudny, obdarty biedak. Bądź agent specjalny w przebraniu biedaka. Przynajmniej taką ostrożność rozpoznania nakazuje regulamin strażnika Dockyard.
- Co my tu mamy?! - Frank podniósł broń na wysokość piersi biedaka. W końcu było widać jego twarz. Wyglądał na pobitego kilka dni wcześniej.
- Czego tam szukałeś? Hm... Łapy! - wrzasnął John.

Biedak wydukał płaczliwym głosem.
- Papie... Papierosa szukałem. Nie bijcie, proszę.
- Trzeba było przyjść do stróżówki, a nie tu grzebać, gnoju - powiedział John.

Biedak milczał z rękoma w górze i potakiwał ze strachu, z miną jak cytryna, wyduszona, zużyta i wyrzucona na śmietnik. Frank podszedł ostrożnie bokiem, tak aby nie znaleźć się na linii strzału.

Rzucił stanowczo wyuczoną regułę procedury zatrzymania.
- Odwróć się twarzą do ściany i załóż ręce na kark.
Frank sprawdził intruza skanerem broni. Czytnik milczał. Frank zabezpieczył swoją broń.
- Ok - kiwnął głową do Johna.
- Teraz dostaniesz lanie moją nową pałką - John, mówiąc te słowa, wyciągnął gumową broń.
- John daj spokój, facet szukał czegoś do palenia...
- Tak. I jeszcze podpaliłby cały śmietnik. Wiesz, co by było, jakby stary dowiedział się o płonącym śmietniku w naszej strefie?!
- Hmm... - Frank westchnął.
W tym momencie biedak rzucił się do ucieczki.
- Łapać gnoja - krzyknął John i rzucił się z teleskopową pałką za uciekinierem.
Biedak zatoczył łuk i przewrócił się, zahaczając obuwiem o ziemię, a raczej czymś, co przypominało buty. Jęknął i zapłakał.
- Aaau... Moja noga.
John zatrzymał się nad leżącym i grożąc teleskopową pałką, westchnął.
- A teraz to boli. Co?! Trzeba było tu nie przychodzić i zostać w domu, gdzie...
John zatrzymał zdanie i poprawił się.
- A raczej pod mostem.
I uderzył włóczęgę w głowę.
- Spokojnie John, niech idzie skąd przyszedł - głośno rzekł Frank.
- I nie wraca - dodał i spojrzał znacząco na biedaka.
- Dobra, dobra. Idź do stróżówki, a ja porozmawiam sobie z nim. I wytłumaczę mu gdzie jest jego miejsce... To znaczy gdzie dla niego będzie lepiej. No, gdzie mu będzie dobrze i gdzie powinien teraz być.
- No nie wiem... - odpowiedział Frank - Co ty kombinujesz, John? - surowym wzrokiem spojrzał na kolegę.
- Powiedziałem idź do stróżówki! - po chwili dodał, już łagodniej - Aha, naładuj tę cholerną latarkę.
- Dobra, dobra, idę...
Frank odszedł kilka kroków i przeklął pod nosem, przypominając sobie prawdziwą kawę, która już z pewnością wystygła.
Frank wszedł do dyżurki, ściszył radio i sprawdził kawę.
- I chu... po kawie - skwitował stan rzeczy.

Usiadł i otworzył dziennik służbowy, z chęcią uzupełnienia godzin obchodów terenu, których oczywiście nie było, przynajmniej nie tyle, ile miało być.

John został sam z bezdomnym i na śmierć przerażonym włóczęgą.
- Gadaj mi tu zaraz, czego szukałeś.
- Oficerze, ja tylko papierosów szukałem i czegoś do jedzenia - włóczęga próbował się umizgiwać, dając wyższy stopień zwykłemu strażnikowi.
- I ja mam w to uwierzyć - John nieco opuścił ton.

- Jak babcię kocham - dodał włóczęga, chyba dla wiary właśnie.
- Ty to na zmarłych się nie powołuj, sukinsynu. Jesteś śmierdzącym brudasem, ale zabawnym.
- Jak na razie - dodał chłodno.
John wyprostował się i rzucił niedbale jednego papierosa, z kieszeni na ramieniu.

- John!
John szybko odwrócił wzrok w kierunku stróżówki.
- John! - to był głos Franka.
- Zostań tam gdzie jesteś - nakazał włóczędze, po czym pobiegł do stróżówki.
- John! Simons zaparkował po drugiej stronie ulicy - Frank gorączkowo informował.
- Jesteś pewien?
- Tak, to on! Co teraz z tym biedakiem?
- Spokojnie... Wpisałeś obchody?
- Tak.
- Schowaj kur.. tą kawę! - skarcił mało rozgarniętego kolegę.
- Ja będę mówił, ty trzymaj morę na kłódkę, no chyba, że cię o coś zapyta.
- Dobrze.

Zegar wygenerował bezduszny głos - 3:30.
- Dobry wieczór, panowie. Nazywam się Walton Simons. Oto moja legitymacja - wszedł do pomieszczenia.
Cisza... Jego elegancja była wręcz irytująca.
- Czy służba przebiega spokojnie? - Simons usiadł przed biurkiem i zaczął przeglądać przebieg dzisiejszej zmiany.
- Hmm... - spoglądając na swój zegarek, mruczał coś pod nosem, jakby do siebie. Wreszcie głośno powiedział.
- Co ten śmieć robi pod płotem? - spojrzał na strażników przeszywającym wzrokiem.
- Znaczy się ten bezdomny, który pytał o drogę? - odezwał się John i kontynuował - Tak, pytał o drogę i zasłabł... Właśnie mieliśmy dzwonić po służbę medyczną...
- Dość! - wrzasnął Simons.
Strażnicy stanęli jak posągi i w jednej chwili obydwu pot pociekł po skroni, nie wspominając o rozbieganym wzroku, który poszukiwał punktu zaczepienia.
W jednej chwili Simons wstał i trzaskając drzwiami wyszedł z dyżurki.
- Co on robi? - Frank zapytał równie zdumionego kolegę.
Pytanie zostało bez odpowiedzi.
- Zobacz on go ciągnie na śmietnik... Cholera, co on robi? - powiedział John dość odważnie, jak na tą sytuacje.
- Czekaj tu, ja pójdę zobaczyć, co on tam robi.
Simons właśnie kończył ciągnięcie biedaka w stronę śmietnika, kiedy John nadszedł.
Simons spojrzał na niego z wyjątkowo wrednym uśmiechem i powiedział:
- Chłopcze wiesz, za co ci płaci organizacja? - poprawiając ściągnięte rękawy, dokończył myśl - za to byś wiedział, co masz robić w takiej sytuacji.
John obserwował Simonsa i patrzył na niego, jakby widział go pierwszy raz na oczy. Dostrzegł w Simonsie coś przerażającego, ale bał się pokazać, że tak jest. Walton zmierzył Johna pogardliwym spojrzeniem i wyciągnął pistolet z kabury.

Biedak uniósł lekko wzrok.
- Nie - i dodał ze łzami w oczach - proszę...

John stał jak wryty, nie mógł dobyć słowa... Klikniecie odbezpieczanego pistoletu i bicie własnego serca, były jedynymi dźwiękami, które do niego docierały...
- Co oni tam robią? - Frank nerwowo obserwował Simonsa i Johna - Nie! Oni zabiją tego biedaka - wymamrotał.
- Aa... - włóczęga zajęczał.
Strzał!

Mętna myśl, niczym pojedynczy elektron, obiegła włóczęgę, Johna i Franka: Broń Simonsa wypada z ręki, włóczęga nieruchomo leży w miejscu własnego, ostatniego tchnienia i grobu zarazem. Tak podłego grobu, jak tylko mógł mu zgotować ten świat. Dlaczego człowiek jest nierówny drugiemu, dlaczego los jest tak okrutny, dlaczego on?...

- Padnij! - warknął Simons, dodając: - Snajper!
Cisza...
Leżą nieruchomo, Simons wskazuje wzrokiem kierunek oddania strzału. I dodaje:
- Pst. Leż.

Włóczęga chlipie i zanosi się w jękach. Może mieć dwa powody. Żyje i jest szczęśliwy, więc płacze ze szczęścia lub płacze, bo jego nędzny żywot wciąż trwa. Myśli wirują w umyśle Johna. "Co się dzieje, co się dzieje... John, zbierz się do kupy, teraz wstań na te cholerne nogi i uciekaj zanim będzie po tobie. A jeśli ten snajper czeka na moją głowę? A może zmienia pozycję wiedząc, iż jest zlokalizowany? Wtedy będę miał szanse na ucieczkę, zanim znów zacznie celować."

Simons znów odezwał się cichym głosem.
- Tylko mi się teraz nie zesraj w gacie. Żołnierzu, mówię do ciebie?!
"Leżę jak zabity, tfu, co ja myślę, ja żyję... I jestem kameleonem, w ogóle mnie nie widać. Tak! Te papiery wyglądają zupełnie tak samo, jak mój uniform. Spokojnie, tylko spokojnie..."
"Gówno prawa, jestem widoczny, co najmniej ze stu metrów. Cholera!"
Nagle Simons zerwał się na nogi i wskoczył przez okno do pomieszczeń magazynku, na odpady toksyczne do wywózki.
"Wieję! Chrzanię, ginąć w tak młodym wieku i to jeszcze za Simonsa."

John wyrwał, ile sił miał w nogach, podskakując raz w prawo, raz w lewo. Z rykiem wbiegł do stróżówki. Trzask drzwi. Zgrzyt rygla w zamku. Zgasło światło. Szyby dyżurki strażników Dockyard pokrył mrok.
Cisza...

Nagle huk i drzwi dyżurki stanęły w płomieniach.
Alarm!
Frank wdusił czerwony przycisk telefonu alarmowego.
Rozległ się wrzask syreny alarmowej, na drugim końcu Dockyard.

John przykucając przy stole, rzucił:
- Mamy pięć minut do czasu przybycia wsparcia!

Frank kurczowo trzymał broń, sprawdzając co chwilę sprawność zamka przy broni. Wyciągnął z szuflady kilka zapasowych magazynków. Był naprawdę przerażony. Cholernie przerażony...
Drugi huk i drzwi posypały się z trzaskiem.

Trzask rozbijanego szkła zaszumiał w głowach Franka i Johna.
Cisza...

John i Frank. Czy są naprawdę przyjaciółmi? Czy będą mogli razem współdziałać? Jedno jest pewne - instynkty zadziałają w odpowiednim momencie. Instynkt przetrwania to wszystko, czego się nauczyli w jednostce. Wszystkie szkolenia pokażą dziś swoją prawdziwą twarz. Słuchać instynktu.

Nagle stanął ktoś w drzwiach. Długi płaszcz i błyszcząca metalicznie kamizelka, to był ktoś, kto przerastał wielokrotnie możliwości zwykłego strażnika. Ten ktoś był...
- To on - wymamrotał Frank.
John przetarł oczy trzęsącą się ręką. Jak z zaświatów zabrzmiał głos.
- Gnoje... Zajmę się wami później.
To był JC Denton!

Obydwaj zakrywali głowy rękoma, bojąc się spojrzenia JC. Wiedzieli, że stanąć na drodze temu człowiekowi oznacza śmierć. Ich instynkt sprawdził się, podświadomość mówiła: "Pokora, synu - a przeżyjesz i wrócisz w jednym kawałku do domu."
Kolejny huk, dobiegający z magazynku na odpady, uzmysłowił, mimo wszystko wyszkolonym żołnierzom, że był to granat typu Lam. Paść! Odruch wyszkolonego żołnierza zadziałał.

Cisza...
- 4:30 - oznajmił głos zegara.
Nadal cisza...
"Co teraz?" Strażnicy zadawali sobie pytania w myślach.
Simons zniknął w ukrytej wentylacji magazynku na odpady, a JC Denton rozpłynął się jak kamfora. Włóczęga również jakimś cudem zniknął w ciemnościach.

John i Frank odetchnęli.
- To już koniec?
John złapał pierwszy normalny oddech.
- Tak, Frank, to musi być koniec.
Radio w tle cichutko nadaje.

"Gorąca lista przebojów zakończona, wygrał utwór »Love all human«". I w tym momencie brama zazgrzytała otwierana od środka...
- Oddział wsparcia! - krzyknął dowódca - Jesteśmy, co się stało?
Frank i Jonh patrzyli na niego niewidzącymi oczyma. Tak, to już naprawdę koniec. Przeżyli. Nie przejmowali się nawet tym, że na biurku stała nielegalna, prawdziwa kawa. Szczerze mówiąc wdychali jej aromat z prawdziwą rozkoszą...

Przysługa

autor: Dablju
Publikacja: Braun
Data publikacji: 30.08.2004

- D, nie mam więcej... - jęknął młody chłopak.

- Nie ma kredytów, nie ma towaru - odparł mężczyzna nazwany "D".

- Błagam... Później dam ci resztę pieniędzy... - chłopak nie ustępował.

"Spłukał się" - pomyślał D. - "Poza tym jest już tak uzależniony, że mógłby zrobić coś głupiego..." - D wyciągnął pistolet. Chłopak zamarł z przerażenia i tak mu zostało. Nikt nie usłyszał strzału, albo nie chciał słyszeć. "Taak..." - mruknął. - "Kiedy nie mają pieniędzy, albo zaczynają kraść, albo łażą za tobą jak cień próbując wyżebrać kolejną działkę. Ci drudzy są bezużyteczni".

Wyszedł z ciemnego pomieszczenia, minął jakiegoś kloszarda i wszedł do tunelu, w którym panował półmrok. Spotkania zwykle odbywały się w takich pomieszczeniach, aby żaden klient w razie wpadki nie mógł rozpoznać i wsypać dilera. Wyglądał jak typowy przedstawiciel klasy średniej, nosił długi, ciemny i drogi płaszcz. Stać go było na wiele rzeczy - narkotyki były dziś pewnym biznesem.

Szedł korytarzem dworca śmierdzącego moczem, wymiocinami i... "Tak, to chyba smród rozkładających się zwłok" - pomyślał D. Spod walających się śmieci można było dostrzec obrysy ludzkich ciał - gliny zawsze zjawiały się po zabójstwie. Nigdy nie było ich wtedy, gdy ktoś ich potrzebował. Nowy burmistrz obiecywał, że posprząta to wszystko, że Nowy Jork będzie taki jak dawniej...

Na razie jednak nie działo się nic, co mogłoby zniszczyć normalne życie pana D i mu podobnych. I to było to, co D lubił najbardziej u władz - ogólna niemoc posprzątania tego bałaganu, odkrytego cuchnącego ścieku, w którym jedni tonęli, a inni unosili się na powierzchni i czerpali z tego korzyści. Co prawda D musiał liczyć się z takimi niedogodnościami jak dworzec, który właśnie przemierzał, ale przyzwyczaił się do tego. Jednak, gdy opuścił obiekt, zauważył w słabym świetle latarni grupkę ludzi w roboczych kombinezonach myjących wagony na bocznicy i paru gliniarzy kręcących się wokół. Widok ten wprawił go w osłupienie, ale przypomniał sobie, że poprzedni burmistrz próbował posprzątać miejskie parki - oczywiście nic z tego nie wyszło. Ta przedsięwzięcie również miało stuprocentowe szanse na upadek. Myśl ta uspokoiła go. Pokonał kilka przecznic i wsiadł do ukrytego za kontenerami samochodu. Fabryki w Detroit ciągle pracowały... Uruchomił wóz i ruszył na południe. Kilkanaście kilometrów dalej wjechał na most łączący ląd z wyspą. Bronx... Porzućcie wszelkie nadzieje wszyscy ci, którzy tu wchodzicie. Zresztą Manhattan obecnie wyglądał tylko trochę lepiej. O dawnej chwale przypominały znikające w mroku drapacze chmur, jakby przyglądające się ulicom z obojętnością... A to właśnie tu, na tych ulicach miasto przeżywało swoje wzloty i upadki. Tymi ulicami przemierzał teraz Manhattan pan D. On był jednym z tych co żerowali na Mieście. I byli z tego dumni.

* * *

Mimo iż większość miejsc, przynajmniej teoretycznie, spała, na jednym z komisariatów Manhattanu panował ruch. Policja nowojorska wypowiedziała wojnę handlarzom narkotyków. Jednak ci, kiedy

tylko się o tym dowiedzieli wybuchnęli śmiechem, jakby usłyszeli dobry dowcip. Gliniarze wiedzieli, że to będzie ciężka wojna i po początkowych porażkach zaczęli już tracić nadzieję na wygraną. Jednak inspektor Martin Rawar nie poddawał się. Skoncentrował wszystkie swoje wysiłki na złapaniu jednego dilera. Na złapaniu pana D.

- Szefie, mamy kolejne wieści o D - powiedział z ożywieniem posterunkowy Carl Connor.

- Świetnie Connor. Co tym razem zmajstrował ten męt społeczny? - spytał zmęczonym głosem Rawar.

- Zastrzelił swojego niewypłacalnego klienta na dworcu w Bronxie, szefie.

- Kolejna zbrodnia do dość długiej już listy jego grzechów. Ale dziś... Czy resztę nocy na pewno zamierza spędzić w swojej kryjówce?

- Wygląda na to, że tak, szefie.

- Wspaniale. W takim razie za dwie godziny hotel 'Ton będzie miał dodatkowych gości.

* * *

- Dobry wieczór panie Renton - rzekł Paul Denton wchodząc do hotelu.

- Witaj Paul, jak miło cię widzieć - odpowiedział właściciel hotelu 'Ton podlewając kwiaty na korytarzu.

"Facet ma masę roboty z tym hotelem" - pomyślał Paul i podszedł do terminala informacyjnego. Przejrzał listę tytułów: "Reformy w NYPD - spadek przestępczości?", "Tajemniczy miliarder dofinansowuje FDNY - strażacy dostaną nowy sprzęt i podwyżki", "Mutanty w kanałach", "Startuje akcja 'Czyste Pociągi'", "Paryż na celowniku". Przeczytał niektóre artykuły i wszedł na piętro. Po chwili siedział już w swoim pokoju.

* * *

Przygnębiającą ciszę panującą w Hell's Kitchen przerwała praca sliników. Policyjny konwój przemknął przez dzielnicę i otoczył hotel 'Ton. Uzbrojeni policjanci pod dowództwem inspektora Rawara wbiegli do budynku.

- Ruszać się! Szybciej! Szybciej! - Gliniarze minęli pana Rentona stojącego nieruchomo z szeroko otwartymi oczami. "Sanepid?" - pomyślał przestraszony.

* * *

Paul wysyłał maila, gdy usłyszał hałasy na korytarzu. Natychmiast wstał i zamknął kryjówkę z komputerem. Chwilę później drzwi wypadły z zawiasów i do środka wbiegło kilku umundurowanych funkcjonariuszy i mężczyzna w szarym płaszczu.

- Inspektor Rawar, policja nowojorska - powiedział wyjmując służbową legitymację. - Jesteś are... - urwał nagle. Nie mógł uwierzyć własnym oczom - przed nim stał mężczyzna zupełnie niepodobny do opisu pana D. Paul również czuł się dziwnie - stał przed nim zaskoczony gliniarz z legitymcją w

jednej, a pistoletem w drugiej ręce. Oprócz niego w pokoju stało nieruchomo jeszcze sześciu umundurowanych policjantów ciągle celujących w Dentona, a na balkonie czekało kolejnych dwóch. Ciszę przerwało nagłe pojawienie się posterunkowego Connora w drzwiach.

- Szefie - zaczął. - Pomyliliśmy pokoje...

- Widzę... Dostaliśmy błędne informacje - mruknął inspektor. - Ale hotel jest obstawiony, D nie ucieknie. Sprawdźcie pozostałe pomieszczenia.

- Szefie... - zaczął nieśmiało posterunkowy. - Dowiedziałem się przed chwilą, że zatrzymały go jakieś sprawy i nie ma go w hotelu...

- Cholera... Nie dość, że trafiliśmy nie tam gdzie trzeba, to jeszcze za wcześnie... - powiedział zrezygnowany inspektor i wyszedł.

- Przepraszamy za najście - powiedział Connor do Paula i razem z innymi policjantami opuścił pokój. Przechodząc obok pana Rentona i widząc jego zdziwienie rzekł:

- Wszystko w porządku panie... ee...

- Renton.

- Panie Renton. Rutynowa kontrola, wszystko gra.

I wyszedł na zewnątrz. Dostrzegł inspektora między radiowozami i podszedł do niego.

- Szefie, może jeszcze nie wszystko starcone?

- Ja już nie widzę nadziei... On tu nie wróci, nie popełni już żadnego błędu... Tacy jak on na zawsze stali się częścią naszego miasta. Witaj w Gotham, Connor. Witaj w rzeczywistości.

Posterunkowy nie odpowiedział. Pogrążył się w pesymistycznych myślach.

* * *

Samochód pana D zatrzymał się pod barem "Karaluch". Mężczyzna wysiadł i wszedł do budynku. Skierował się od razu do barmana.

- Co to za obława w hotelu 'Ton? - spytał.

- Szukają pewnego dilera - odparł barman.

- Ach tak... - mruknął D. - Zaraz... Nie poznaję cię... Gdzie stary barman?

- Zastępuję go tylko. Musiał załatwić parę spraw.

- Aha... Fajne okularki... Nie za ciemno ci w nich? - były to jego ostatnie słowa. JC chwycił dilera za szyję, uniósł i rzucił w głąb sali. D doleciał aż do przeciwległej ściany. Kiedy zaczął w miarę normalnie widzieć zobaczył przed sobą lufę pistoletu.

- Postanowiłem wyświadczyć przysługę pewnemu gliniarzowi - rzekł JC i nacisnął spust.

Decker Parkes - rozdziały I - III

autor: Matthew Wragg
tłumaczenie: Private Newman
źródło: PlanetDeusEx
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 5.01.2005

Wstęp

Decker Parkes... Nigdy nie widziany, pojawiający się tylko na kartach zapisków. W oczach społeczeństwa jest terrorystą, członkiem rebelianckiej milicji - Narodowych Sił antyFederalnych - znanej jako organizacja terrorystyczna, NSF. Każdy, kto natknął się na "kości pamięci" - Data Cube'y z jego nazwiskiem jest w stanie wyobrazić sobie jego walkę, walkę bez końca - walkę, która jak motor pchała go naprzód, przez całą Amerykę i jeszcze dalej, nawet przez ocean. Pomoc NSF była jego zadaniem, walka o przetrwanie - cóż... to nie była kwestia wyboru.

Ciągle w biegu. Bez schronienia. Ścigany w niekończącym się pościgu. Banita. Uciekinier. Wróg publiczny międzynarodowej agencji antyterrorystycznej utworzonej przez Narody Zjednoczone, znanej jako UNATCO, czyhającej wszędzie, energicznie śledzącej i tropiącej nielicznych, niepozornych, irytujących rebeliantów tu - na terenie podległym jej władzy. Skupiony na odłożeniu swej przeszłości na tylne siedzenie, Decker znalazł się w dołku - zbyt głębokim i o zbyt stromych brzegach, by się z niego wygrzebać...

Rozdział I

Kawa wypełniajca kubek spoczęła cicho wraz z nim na wgniecionym i porysowanym stole; wystygła tam, zapomniana w swym niespokojnym oczekiwaniu na jej konsumenta, Deckera Parkesa. Decker był członkiem Narodowych Sił antyFederalnych, był nim od lat i to jego - starzejącego się mężczyznę, sięgającego wieku średniego - postrzegano jako weterana; nowi rekruci patrzyli nań z błyskiem w oku, gdyż był zaangażowany jeszcze w czasach, gdy NSF się formowało; poznał jednego z założycieli NSF - generała Leona Woodsa, którego przemowy i dziś potrafiłby odtworzyć w swej pamięci. Decker chodził w te i we wte po sypialni, oczekując na ważny sygnał od swojego kontaktu. Musi się wydostać. Uciec ze Stanów wraz z dwójką swoich przyjaciół: Waynem i Erin.

Decker usiadł zgrabnie za małym biurkiem, tuż pod oknem wynajętego mieszkania na 53-ej Ulicy, niedaleko autostrady Brooklyn-Queens. Ze szczoteczką do zębów przytkniętą do policzka i ustami pełnymi piany wpatrzył się niecierpliwie w monitor mieszkaniowego komputera, skrzynka odbiorcza jego konta była pusta. Zerknął w bok i przyjrzał się ulicy przez cienką brązową firankę zakrywającą okna; światło dobywające się z latarni rozświetlało sypialnię ponurym, żółtawym blaskiem. Decker nigdy nie zapalał światła w sypialni, by nikt ciekawski nie wiedział, że jest w domu: w końcu był poszukiwanym facetem, w każdej chwili oddział żołnierzy UNATCO i eFoWCów (Facetów W Czerni) mógł wyważyć drzwi i rozstrzelić zawartość jego głowy na ścianach. Tak czy owak czuł się bezpieczniej siedząc w cieniu.

Decker chwycił małą szklankę i leniwym ruchem wypluł pienistą pastę do środka.
- Ahh... Cholera - zaklął po cichu: napluł do czystej szklanki z wodą, którą zamierzał przepłukać usta. Decker chwycił mały ręczniczek i zarzucił go sobie na ramię; wraz z dwoma szklankami podszedł do

umywalki w łazience. Nie cierpiał używania szklanek podczas mycia zębów - był to zły nawyk, którego się nabawił podczas lat spędzonych w NSF.

Decker patrzył jak wodnista, zmieszana ze śliną ciecz spływa do ścieków, gdy wylał ją do umywalki; odkręcił jeden z kurków z wodą, nieważne który - zimny czy ciepły - kocioł wodny zepsuł się przed miesiącami, a gospodarz był zbyt leniwy, by go naprawić. Decker wypłukał szklankę i napełnił ją zimną wodą; przepłukał gardło, wypił trochę, po czym chlusnął ją sobie na oba policzki, zanim wypluł resztę do dziury w umywalce. Umył ręce i ochlapał twarz, a potem spojrzał na lustro w łazienkowej szafce. Jego twarz była czysta, oczy podkrążone, a zmarszczki rozciągnięte na skroni. Fascynujący kontrast... Decker nie golił się od trzech dni i jego szyja oraz podbródek były szorstkie w dotyku. Czuł, że starzeje się przez stres związany z ukrywaniem się przed władzami od wielu już lat; jego włosy się przerzedziły i posiwiały; był bardziej zmęczony niż zwykle i potrzebował małej drzemki. Nienawidził myśli o starości. Dla niego było to jak powrót do dzieciństwa.

Decker zagapił się w lustro bezmyślnie. Zaczął przysypiać na stojąco - był na nogach od 36 godzin i potrzebował snu: desperacko i natychmiast. Padł na nierówny materac zwinięty pod ścianą, wpatrując się w monitor komputera. Wsunął rękę pod poduszkę i przysunął ją ku sobie, powieki ciążyły mu coraz bardziej. Ostatnią rzeczą przed przełączeniem się jego mózgu na tryb snu było upewnienie się, że broń leży tuż obok. Decker wypuścił powietrze z głośnym westchnieniem, jego ciało rozluźniło się i wgniotło w materac. Sen... w końcu...

"WSZYSCY NA POKŁAD!"

Decker wbiegł po trapie i wślizgnął się na boczne siedzenie obok innych NSF-owców uzbrojonych w skrócone karabinki szturmowe, strzelby i pistolety. Ostatni pasażer odciął linę łączącą łódź z pirsem. Odpalono silnik i śruby przecięły wodę. Ludzie na brzegu odwrócili się i udali się z powrotem po deskach Północnej Przystani; mieli przy sobie skrzynie z rakietami, ktoś trzymał na ramieniu wyrzutnię GEP. Łódź odbiła od molo i błyskawicznie skierowała się ku Dolnemu Manhattanowi, do ich celu: Fortu Clinton. Fort był miejscem, gdzie mieli wyładować Ambrozję i zabrać ją do hangarów na lotnisku LaGuardia, skąd drogą lotniczą miano przetransportować ją do Hong Kongu i oddać w ręce człowieka znanego jako Tracer Tong - geniusza naukowego, który rozpracowałby budowę szczepionki w celu rozpoczęcia jej produkcji i dystrybucji.

Motorówka mknęła cicho przez ciemne wody Nowego Jorku; Decker siedział spokojnie wsłuchując się w szmer obracających się w wodzie śrub. Tuż przed nim, pod brezentowym przykryciem, leżały bezcenne kanistry z Ambrozją. Ambrozja była szczepionką przeciwko Szarej Śmierci - super-zarazie XXI wieku, atakującej cały świat. UNATCO - Koalicja Antyterrorystyczna Narodów Zjednoczonych była odpowiedzialna za nadzór nad zasobami Ambrozji, lecz wyglądało na to, że trafia ona wyłącznie do chorych z grubszymi portfelami. Dlatego właśnie NSF przejęło jej ładunek - po to, by trafiła ona do tych, którzy najbardziej jej potrzebowali. Decker obserwował niknącą w oddali Wyspę Wolności; księżyc wzniósł się wysoko i zagórował nad ciemnym niebem. Decker odetchnął z ulgą w chłodnym powietrzu - Straż Przybrzeżna ich nie zauważyła - i rozciągnął się na swym siedzeniu; inni rebelianci pozdejmowali hełmy, ukazując nocy swe zaczerwienione, naznaczone adrenaliną twarze.

Przed kilkunastoma minutami Decker pobił swój rekord w zakładaniu systemu zabezpieczeń na czas. Pojawił się na wyspie wraz z jednym z przywódców NSF w Nowym Jorku, pułkownikiem Leo Goldem z Sekcji Operacji Specjalnych i, trzymając w ręku swoją torbę pełną niespodzianek, udał się z nim do Statuły. Rebelianci wkroczyli tam równo z zachodem słońca, lecz natrafili na strażnika, który zaalarmował UNATCO. Gdy wyładowywali Ambrozję z barki, wybuchła strzelanina. Zdołali

schwytać agenta UNATCO - mechanicznie ulepszonego agenta Gunthera Hermanna - i wziąć go ze sobą jako zakładnika, co dało ich oddziałom wystarczająco dużo czasu na ucieczkę, a Deckerowi czas na założenie prowizorycznej ochrony.

- Pośpiesz się, Decker - szeptał niespokojny rebeliant. Decker czuł wzrastające napięcie, gdy wszyscy stali nad nim, zaglądali mu przez ramię i dyszeli w szyję. Otarł pot z czoła i, oddychając ciężko przypatrzył się zaciemnionemu sercu automatycznej wieżyczki strzelniczej. Pstryknął włącznikiem i zapalił dwie latarki przymocowane do jego hełmu; drżącymi dłońmi ujął mały śrubokręt.
- Hej! Zostawcie go w spokoju! Decker, masz tyle czasu, ile chcesz - byle tylko oddział UNATCO nie odstrzelił ci tyłka zanim skończysz - odezwał się Leo Gold, dowódca NSF, odciągając swoich ludzi od Deckera.
- Już już... prawie skończyłem, sir - odrzekł Decker, łącząc ostatnie dwa kabelki wewnątrz wieżyczki.

- No i po wszystkim - oznajmił Decker strzepując brud z rąk - Teraz muszę tylko sprawdzić czy wszystkie połączenia działają.

Zamknął mały panel i obrócił się na krześle w stronę laptopa połączonego z wieżyczką i wszedł w system. Zastukał energicznie w klawiaturę, wpisując rozmaite komendy. Wieżyczka podskoczyła i wycelowała swoją lufę w przypatrujących się NSF-owców, którzy momentalnie cofnęli się o kilka kroków do tyłu. Pułkownik Leo Gold zaśmiał się serdecznie i podszedł do Deckera, klepiąc go plecach.

- Wciąż jeszcze potrafisz czarować - wyszeptał mu do lewego ucha. Pułkownik obrócił się przez ramię.

- Wy dwaj! - warknął na dwóch siedzących i odpoczywających na podłodze ludzi, którzy poderwali się i wyprężyli, salutując - Zabierzcie tą wieżyczkę na górę i przymocujcie ją do sufitu - rozkazał. Decker odpiął kabelki od swojego laptopa i wsadził go do małego plecaka.

- TAK JEST, SIR! - odrzekli równocześnie dwaj żołnierze, po czym podbiegli do miejsca pracy Deckera i podnieśli długą wieżyczkę ze stołu.

- Ostrożnie - rzucił Decker i położył podręczną torbę pełną narzędzi na kadłubie urządzenia. Dwaj NSF-owcy zniknęli po paru sekundach w drzwiach wiodących na klatkę schodową. Leo Gold zbliżył się do Deckera pakującego swój sprzęt do dwóch czarnych, skórzanych torb sportowych.

- Przez te wszystkie lata dobrze przysłużyłeś się naszej sprawie. Wciąż potrzebujemy kogoś takiego, jak ty - powiedział Leo stojąc tuż przed nim. Decker wstał z krzesła, koście kolana strzeliły, gdy się prostował.

- Już ci powiedziałem: po dzisiejszej akcji odchodzę i znikam - spojrzał prosto w oczy pułkownika, który, unikając jego wzroku, wpatrzył się w punkt gdzieś za jego plecami, przygnębiony.

- Będzie nam Pana brakować, panie Parkes. Wiesz, komu będzie cię najbardziej brakować. Sprawisz jej smutek swoim odejściem - ciągnął oficer.

- Cóż, nie dowie się o tym - odparł Decker. Teraz i on spojrzał w bok.

- Erin dowie się, prędzej czy później, Decker. Dobrze wiesz, że jesteś dla niej jak ojciec - po tych słowach Leo oddalił się, pozwalając w ten sposób Deckerowi na pozbieranie reszty swoich rzeczy.

Słaby trzask dobiegł z górnego piętra: to dwaj szeregowi zainstalowali wieżyczkę na suficie. Decker obiegł w myślach swoje powinności. "Taak.. obrona przy wejściu ustawiona, system wewnątrz też jest i działa, większość kamer na chodzie (poza paroma z zakłóceniami obrazu), bezbłędnie rozróżniają swoich od wrogów, a robot patroluje przedpole..." Decker zdawał sobie sprawę, że już prawie skończył; pozostało jedynie upewnić się, że całość funkcjonuje bez zakłóceń - gdyby coś poszło nie tak, nie miałby kto tego naprawić. "No tak", przypomniał sobie. Wbiegł po schodach prowadzących na szczyt pomnika.

- Ray! Hej, Ray! - Decker zawołał za grupą kilku ludzi patrolujących korytarz. Jeden z nich zatrzymał się i odwrócił.

- O co biega? - zapytał się, zdziwiony.

- Masz tu hasło do systemu ochrony, zadbaj o to, żeby koleś, który przy nim dyżuruje, też je znał. Aha, i miej oko na tego agenta. Lepiej, żeby nam nie zwiał - wypalił Decker w przerwach pomiędzy wdechami, wręczając dyskietkę z danymi.

- OK, jasne, stary. Już spadasz? - zapytał Ray. Decker kiwnął głową - No to do zobaczenia po tym wszystkim. Decker wyszedł z korytarza i spojrzał na słońce, zachodzące za horyzont na tle płomiennie pomarańczowego nieba. Dojrzał barkę, z której wyładowywano Ambrozję, na falach w oddali kołysały się trzy motorówki, wszystkie pilnowane przez uzbrojonych strażników. Decker zawrócił i udał się do holu wejściowego budowli, przeszedł przez gwarną salę i odszukał pułkownika znajdującego się w małym pomieszczeniu, gdzie trzymano zakładnika.

Leo stał przed oknem celi, trzymając ręce w kieszeni długiego płaszcza i przyglądając się więźniowi - Guntherowi Hermannowi. Gunther był mechanicznie ulepszonym agentem UNATCO. Samo jego ciało stanowiło broń: głowa, ręce i nogi mieniły się połyskiem chromowanych części wystających ze skóry; Hermann stał jak olbrzym, jego oczy także zmodyfikowano... Dwie soczewki umieszczone w gałkach ocznych sprawiały, że para okrągłych, czerwonych i kopulastych implantów sterczała z jego oczodołów. Skóra przybrała odcień niezdrowej szarzyzny, a twarz wyrażała przejmującą chłodem surowość. Gunther stał i patrzył poprzez swoje "przednie światła", oddychając powoli swymi beczkowatymi piersiami. Dwumetrowy agent nie mówił i nie robił nic - oczekiwał jedynie na ratunek. Decker stanął przed pułkownikiem i miał zamiar wydusić z siebie raport pełen technicznych szczegółów, lecz Leo odezwał się pierwszy.

- Spójrz na niego, na tego ludzkiego robota UNATCO. Uzależniony od ciągłych ulepszeń i modyfikacji swego ciała - aby być jeszcze lepszą maszyną do zabijania... Ale tym, kogo tak naprawdę zabija, jest on sam.

Decker stanął pomiędzy pułkownikiem a Guntherem, jakby chcąc przedzielić ich spojrzenia.

- To żałosne, do czego ludzie doprowadzają się z powodu własnych słabości - dorzucił Leo spoglądając na zegarek - już czas na odjazd ładunku. I czas na ciebie. Decker skinął głową i przerzucił plecak przez ramię. Poklepał pułkownika po plecach.

- Jeszcze się zobaczymy - rzucił wychodząc z pokoju i kierując się do wyjścia. "Już czas na ciebie, Decker" - pomyślał - "oj tak, już czas..."

Park Nadbrzeżny zbliżał się szybko, w miarę jak motorówka z Deckerem na pokładzie pruła wody Nowego Jorku w ślad za dwoma innymi łodziami płynącymi w konwoju.
- Trzy minuty! - oznajmił ktoś na dziobie. Ośmiu ludzi obecnych na pokładzie przeładowało i sprawdziło broń: strzelby oraz regulaminowe karabinki szturmowe UNATCO zabrane ich żołnierzom, a potem założyło swoje maski i hełmy. Decker wyciągnął mały rewolwer z kieszonki na piersiach. Jeden z NSF-owców spojrzał na niego:

- Może chcesz coś mocniejszego, tatku? - rzekł śmiejąc się uprzejmie spod maski.

- To wystarczy - odparł Decker omiatając go chłodnym spojrzeniem. Łódź dobiła do przystani, dwie pozostałe były już rozładowane. Rebelianci szybko wyskoczyli na ląd i pochwycili dwa wózki bagażowe prawdopodobnie skradzione z jakiegoś lotniska.

Kanistry z Ambrozją przewieziono pod ścianę starego nadbrzeżnego magazynu. NSF-owcy z komitetu powitalnego stali nieopodal w dużej grupie; Decker pozostał w tyle za swoimi, trzymając blisko serca swój cenny plecak.

- Czy mam oddać honory? - zapytał niepewnie jeden z miejscowych rebeliantów.

- Po prostu pośpiesz się, głąbie! Odmrożę sobie zaraz mojego chuja od stania tutaj! - odkrzyknął jeden z przybyłych, co pozostali nagrodzili salwą śmiechu. Któryś ze stojących przy ścianie wyjął klucz i otworzył coś, co wyglądało na skrzynkę bezpiecznikową. Wewnątrz znajdowała się mała klawiatura numeryczna.
9...1...8...3... pobliski automat z napojami odsunął się na bok, ukazując otwór, w którym rebelianci zaczęli po chwili kolejno znikać. Decker stał przez moment, wpatrując się w ciemne wnętrze, skąd dobiegały ludzkie głosy, słyszane jakby z oddali. Po chwili wkroczył do środka i zszedł po zimnych, stalowych stopniach w dół, w mrok. Od tej chwili był już tylko zbiegiem, zwierzyną łowną umykającą przed siłami UNATCO.

Rozdział II

Krople deszczu spływały po przedniej szybie taksówki sunącej cicho po autostradzie. Erin Todd i Wayne Young w milczeniu siedzieli sztywno na tylnych siedzeniach, ogarnięci niepokojem. Siedzący po lewej stronie Young wpatrywał się w potylicę taksówkarza i liczył w myślach złuszczone płaty jego skóry. Ręce spoczywały pomiędzy nogami podrygującymi w górę i w dół, tak jak i reszta ciała kipiącymi wprost z napięcia. Erin zerkała przez szybę po prawej na inne samochody wyprzedzające ich na oświetlonej żółtawym światłem drodze. W oddali błyszczące diamentowym blaskiem drapacze chmur wbijały się w powłokę deszczowych obłoków ostrzami swych iglic. Umysł Erin mętniał w miarę słuchania muzycznej papki miotanej przez radio kierowcy. Ta jazda trwała zdecydowanie dłużej niż trwać powinna.

Taksówka pędziła po wygiętej w łuk wielopasmowej drodze, trzymając się blisko betonowej barierki wysadzanej lampami ulicznymi w kształcie litery Y. Zmierzali wprost do serca Manhattanu. Najbliższy zjazd z autostrady wiódł ku pogrążonym w szaleństwie ulicom.

Taksówka minęła mały tłumek cywilów zajętych niszczeniem ogromnego centrum handlowego. Płomienie lizały krawędzie wielkich, sięgających od podłogi do sufitu, wyświetlaczy reklam, podczas gdy sylwetki przynajmniej pięćdziesięciu ludzi tańczyły obłąkańczo w poświacie ognia. Szyby sklepów zostały wytłuczone, a tył samochodu wystający z jednej z wystaw sprawiał wrażenie, że pojazd skończył w jednym z monitorów. Betonowy daszek wystający ze ściany budynku nad

wejściem pokryty był czarną sadzą, a cienki słup brunatnego i śmierdzącego dymu wypełzał spod niego, przybierając kształt wzburzonej fali. Inny, rozwijający się jak sznurek, dymek ulatniał się z rozjaśnionych ogniem wystaw frontowych sklepów i pokrywał ścianę kompleksu niczym rozrastający się bluszcz. Chmura wyziewów ogarniała wysoki budynek, wijąc się jak wąż pod wpływem dmącego wiatru, który wyrzucał ją w niebo. Silny swąd płonącego marketu przedostawał się przez klimatyzator taksówki przejeżdżającej obok. Kierowca zaklął na widok popiołów frunących ponad ulicą i opadających na przednią szybę jego wozu jak szarawy śnieg zamieci brudu.

Nowy Jork pogrążał się w głębokim chaosie; Walton Simons, szef Federalnej Agencji Zarządzania Kryzysowego, przejął całkowitą kontrolę nad UNATCO i ogłosił stan wojenny, paraliżując niemal całkowicie wszelką komunikację, zamykając szkoły publiczne i zawieszając działalność służb miejskich do odwołania. Miejskie taksówki zostały unieruchomione, lecz mieszkańcy próbujący zarobić trochę łatwej forsy skorzystali z okazji i zmienili swoje auta w cywilne taksówki, oferując transport. Nie byli całkowicie godni zaufania - zresztą nikt nie był.

- Możesz się tu zatrzymać - powiedział Young przerywając niewygodne milczenie.
- OK, stary - odrzekł kierowca zjeżdżając na krawężnik.

Samochód zatrzymał się. Erin otworzyła drzwi i wyszła na wilgotne, nocne powietrze, odwróciła się i ujrzała kierowcę odbierającego zapłatę od Younga. ów wyszedł przez drzwi po drugiej stronie, po czym taksówka odjechała, obracając kołami w wypełnionych błotem dziurach w asfalcie. Po Erin poznać można było strach, który zmiótł zazwyczaj pogodne spojrzenie z jej twarzy. Young obdarzył ją półszczerym uśmiechem i mrugnął, na co uśmiechnęła się niepewnie i podeszła do niego, tuląc swą głowę do jego piersi.

- Wszystko będzie dobrze, gdy tylko uciekniemy ze Stanów - Young wyszeptał jej do ucha, gdy objęli się na chodniku. Ucałował ją w czoło i wprowadził na chodnik.

- Musimy iść i znaleźć Deckera, jesteśmy spóźnieni.

Erin wzięła go pod rękę i tak ruszyli, złączeni, wzdłuż spryskanej deszczem, ciemnej ulicy.

Odgłosy autostrady huczały w uszach pary kochanków mijających rzędy rzucających wyzwanie chmurom biurowców i instytucji finansowych niczym szum gwarnego targowiska gdzieś w oddali. Obłoki ogniowego dymu strzelały ukośnie w niebo ponad linią miejskiego horyzontu; deszcz ponownie zaczął padać, spuszczany w strugach regularnych pryszniców. Wilgoć sprawiała, że powietrze zdawało się być chłodniejsze niż było naprawdę. Erin, wciąż trzymając się Younga, wyszeptała:

- W końcu nas znajdą. Znajdą dowódców i nie spoczną, póki nie wyłapią nas wszystkich.

Young zatrzymał się i spojrzał głęboko w jej piwne oczy, skryte pod drobną, nieumytą grzywką. Przywołał w myślach ich pierwsze spotkanie, to, jak użył swojego "złotego" uśmiechu, by ją zagadnąć i oczarować.

- Decker dopilnuje tego, żeby nasze ślady zostały zatarte. Nie ma siły, aby zdołali nas namierzyć. Pamiętaj: znamy system tak dobrze jak oni sami. Pracowaliśmy dla nich - odsunął ją na długość swego ramienia, nie zwalniając uścisku - Będziemy bezpieczni - powiedział głosem wypełnionym otuchą.

- Mam nadzieję, że się nie mylisz. Ja... naprawdę... - wyszeptała.

Nieba otwarły swe podwoje po raz kolejny, deszcz ponownie uderzył w ziemię. Tysiące kropli lunęło na chodnik, bębniąc niczym chaotyczny tupot setek nóg; odbijały się od nieprzemakalnego brązowego płaszcza Younga, ześlizgując się w dół po jego szerokich barkach.

Znajdowali się na rogu 52 Ulicy. Było zaskakująco cicho i spokojnie - wiele ofiar Szarej Śmierci nie opuszczało swych mieszkań, kryjąc się przed oddziałami FEMA i UNATCO, wszelki biznes upadł wskutek braku zdrowych pracowników. Kryzys gonił kryzys.

Kilka wypalonych do cna pojazdów leżało w poprzek ulicy, niektóre z nich były powywracane i rozciągnięte na popękanym chodniku jak barykady. Z każdym krokiem Young przypominał sobie obrazy zaciekłych walk między UNATCO i NSF, które wciąż tkwiły w jego umyśle. Widział wielu dzielnych ludzi, wielu przyjaciół umierających u jego boku. Był świadkiem rzezi NSF w Hell's Kitchen, której on ledwo zdołał uniknąć, uciekając przez jeden z pustych magazynów w Dzielnicy Fabrycznej. Wielu członków NSF zmuszonych było walczyć ulica po ulicy, dom po domu, chroniąc się wszędzie, gdzie to możliwe: w blokach mieszkalnych, sklepach, hotelach, po prostu wszędzie. UNATCO wysłało przeciwko nim swoje "siły pokojowe", włącznie z mechanicznie udoskonalonymi agentami; Young był świadkiem akcji jednego z tych "mechów", który bezlitośnie gromił siły NSF za pomocą budzącej respekt broni. "Mech", którego spostrzegł Young, był raczej maszyną o możliwościach ograniczonych przez organiczne narządy niż ludzką istotą ulepszoną przez urządzenia. Niegdyś zapewne normalny człowiek - ON. Teraz TO, które ciężko stąpało po ziemi kończynami przypuszczalnie wzmocnionymi w celu podźwignięcia mechanicznego cielska wyglądało tak, jakby wyzbyło się jakichkolwiek ludzkich uczuć na czas likwidowania żołnierzy NSF, zupełnie jakby byli szkodnikami zasługującymi na wytępienie. Young wzdrygnął się i otrząsnął z koszmarnych wspomnień, które przywołał, po czym przekroczył jezdnię.

W czasie, gdy Decker miał za zadanie stworzyć system zabezpieczeń dla bazy NSF w magazynie Spółki Osgood & Sons oraz dla Kwatery Głównej NSF w Hell's Kitchen, Young był w polu wraz z ludźmi oficera Grimaldiego, usiłującymi wygrać więcej czasu na bezpieczne wydostanie Ambrozji z Nowego Jorku i Stanów Zjednoczonych. Decker nie widział tych walk. Nie widział nic.

Smród był wprost odpychający. Głęboko pod ulicami, w ciemnych, zatęchłych i posępnych kanałach Decker pracował nad zamontowywaniem fotokomórek. Plusk kapiących kropli niósł się echem po pokrytych algą, murowanych tunelach. Decker czuł się tu bezpieczny, mimo iż większość ludzi odczuwa strach i zagrożenie w ciemności. Słyszał innych członków NSF w tunelach nieopodal; instalowali kamery i wiercili otwory w przebarwionych cegłach. Dzięki świecącej jaskrawym białym światłem lampie nad głową Decker zdołał zamocować cienkie plastikowe kable w szparach między cegłami i podłączyć je do panelu kontrolnego.

Decker krążył po długich, pozaokrąglanych "korytarzach", sprawdzając, czy wszystkie kamery obserwacyjne i autonomiczne wieżyczki obronne znajdują się na właściwych miejscach. Przeszedł przez kolejne pomieszczenie, chlupocząc swymi wodoodpornymi butami w strumieniu wody spływającej przez studzienkę ściekową z kałuży na ulicy. Inni NSF-owcy, zajęci rozwijaniem metrów przewodów z metalowych bębnów, mieli czarne, nieprzemakalne płaszcze, pod nimi błyszczące, ciemne buty wędkarskie. Migoczące bez przerwy na ulicach światło latarni wpadało tu przez kratkę i rzucało mdły blask na ściany latami pokrywane przez brud i algę, które to, barwiąc cegły ohydną brązowizną, osłabiały jeszcze oświetlenie. Decker, trzymając swój mały laptop pod pachą, minął kilku kolegów, po czym zszedł w dół po małej, rozklekotanej drabince. Znajdował się tu członek NSF

zamurowywujący podziemne przejście za pomocą sterty leżących obok cegieł. Decker uśmiechnął się do niego, gdy tylko dotknął stopami ziemi.

- Zrobię tylko ostatni obchód - powiedział do kucniętego mężczyzny.
- OK. Tylko się pośpiesz, bo inaczej cię tu zamuruję - koleś zarechotał.

Decker był nie w humorze; uśmiechnął się sztucznie i cisnął w myślach kilkoma obelgami w murarza. Ostrożnie przekroczył sięgający kolan murek i udał się dalej, omijając sporych rozmiarów zbiornik z szambem. W kolejnym pomieszczeniu, w którym masywna rura wiła się od ściany do ściany, Decker wspiął się po innej drabince i upewnił się, że właz prowadzący na powierzchnię jest zamknięty. Wrócił więc zadowolony i sprawdził, czy podwodna krata zamykająca rurę jest zablokowana. Wszystko zabezpieczone.

- Czy mógłbyś, proszę, przekazać to Oficerowi Frase'owi, gdy go zobaczysz? - Decker zapytał się grzecznie, wciąż jednak w paskudnym nastroju.
- Ta, jasne, kolego, zostaw to przy drabinie - facet odpowiedział, nie patrząc nawet na Deckera. Ten zassał stęchłe powietrze przez mocno zaciśnięte zęby. Nie był jednak zły na pracowników pomagających mu w ustawianiu obrony, obiektem jego złości był JoJo Fine.

JoJo był pułkownikiem NSF. Deckera zawsze zastanawiało, jak do tego doszło: ten koleś był ulicznikiem nie wykraczającym nigdy poza swój ("Jestem gnojkiem") styl bycia. Był gangsterem-sutenerem wytatuowanym i poprzekłuwanym kolczykami od stóp do głów. Decker dobrze wiedział, że nie zaangażowanoby go, gdyby nie potrafił, w razie potrzeby, pozałatwiać palących spraw oraz gdyby nie miał dojść do "właściwych" ludzi. NSF dało mu dowództwo nad siłami Narodowych Sił antyFederalnych we wschodniej części Dolnego Manhattanu, co obarczyło go wielką odpowiedzialnością, ciężar ten nie wpłynął jednak na jego zachowanie - jedne z najbardziej aroganckich i łajdackich, jakie Decker miał okazję widzieć. JoJo nie martwił się sprawami taktyki obronnej i systemu zabezpieczeń, chciał jedynie wyrżnąć żołnierzy UNATCO, tak, aby móc zająć się swoimi "pracowitymi sexi panienkami" i odjechać na Zyme'ie. Był ich słabym punktem.

Decker zostawił małą kość pamięci obok stawiającego mur pracownika, który właśnie wykładał kolejny poziom cegieł. Wiadomość brzmiała:

"Oficerze Frase:
Ukończyłem instalowanie systemu zabezpieczeń naszej obrony budynku. Login i hasło takie jak ustaliliśmy; będą pasować do obu systemów. W dalszej kolejności zajmę się kwestią zabezpieczeń wewnątrz magazynu - nie bardzo wierzę w to, że JoJo wykona tę robotę właściwie."

Świeże powietrze było błogosławieństwem dla płuc Deckera, wkraczającego do magazynu spółki Osgood & Sons przez piwnicę. Zdjął z palców grube, czerwone i gumowe rękawice, a w chwilę później rozpiął swoje wysokie buty, które natychmiast opadły do kostek. Decker uwolnił się od wodoodpornych butów i stanął na zimnej podłodze w wełnianych skarpetkach. Cisnął swój strój roboczy na ziemię i skierował się do kantyny. Generator wielkości małego domku zajmujący większosc najniższego piętra brzęczał hałaśliwie, wydając ogłuszający trzask, gdy iskry energii elektrycznej przeskakiwały pomiędzy elektrodami na czubkach dwóch iglic.

Decker wmaszerował do małej stołówki obok toalet, gdzie znajdowały się cztery stoły piknikowe. Na jednym z nich siedział odwrócony tyłem do Deckera członek NSF karmiący dwa czarne, rosłe dobermany. Psy usiadły posłusznie, gdy tylko ich pan wyciągnał rękę z cienkim plasterkiem bekonu

nad ich śliniącymi się pyskami. Jeden z dobermanów zaskomlał i przysunął się bliżej, w chwilę później otrzymał ponownie polecenie "siad!", które natychmiast wykonał. Mężczyzna zachichotał rozbawiony, po czym rzucił bekon na podłogę. Oblizał palce z tłuszczu i obrócił się na siedzeniu.

- O, cześć! Jestem Killian, proszę, eee... usiądź - odezwał się wycierając ręce w swoje bojówki. Był niskiego wzrostu i krępej budowy; podwinięte rękawy odsłaniały ciąg tatuaży na jego rękach. Dobermany leżały tuż obok niego; jedwabiście czarna skóra psów błyszczała w świetle jarzeniowych lamp.
- Tresowałem je odkąd miały sześć tygodni. To psy obronne, kapujesz; pozostałe wzięto z podwórek obok, ale, jak mówię, te dwa są moje.

Decker uśmiechnął się i usiadł naprzeciw Killiana, który w dalszym ciągu jadł bekon i kanapkę z wędliną umoczoną w jakimś sosie. To przypomniało Deckerowi, że sam nic jeszcze nie miał w ustach. Spojrzał na chwast-foody widoczne w dwóch automatach pod ścianą; były tam paczki chipsów i tabliczki czekolady. "Cudowny wybór delicji dla dostosowanego smakosza" pomyślał sarkastycznie.

- Więc co porabiasz? Nie wyglądasz na kolesia od "naparzania" - zaśmiał się serdecznie - Och, wybacz... nie znam nawet twojego imienia - roześmiał się ponownie i odgryzł spory kęs przemoczonego chleba, ochlapując swoją koszulę plamami sosu.
"To dlatego, że ci go jeszcze nie zdradziłem", pomyślał ironicznie Decker. Był zmęczony i nie w nastroju do luźnej rozmowy ze szczęśliwymi psiarzami i amatorami chlebka.
- Nazywam się Decker Parkes. Pracuję z zespołem ochrony - wymamrotał obserwując kroplę sosu zbierającą się na brodzie Killiana. Ten oblizał sos ze swojej dolnej wargi i wytarł ręką podbródek.
- Ochrona? Serio? Człowieku, wolałbym być w polu, niż siedzieć w takich miejscach jak tam na dole. Bez urazy - przeprosił.
- Nie obraziłem się... - uciął Decker.
- Pomagam przy rozładunku sprzętu i broni, ale działam też i polu, byłem w Armii Stanów Zjednoczonych. Też jesteś eks-służbistą? - Killian zapytał.
- Nie, ja, eee... pracowałem dla... - Decker zawahał się, czy może powiedzieć prawdę, że pracował dla Majestic 12, ale uznał, że lepiej będzie skłamać i powiedzieć coś innego - ...dostawców sprzętu ochronnego.
- Ach - rzekł Killian udając zainteresowanie.
- No tak - mruknął Decker - Chcesz coś? - zapytał się wstając z siedzenia i podchodząc do automatów z jedzeniem.
- Yyy... nie, dzięki, kolego, właśnie jadłem - odrzekł Killian - Chyba już pójdę i pokażę psom miejsce, żeby się przyzwyczaiły, no wiesz - wstał, a dobermany podniosły się wraz z nim. Owinął dwa grube łańcuchy wokół przedramienia i ruszył wraz z psami ku wyjściu.
- Na razie - zawołał ciągnąc smycz, tak, aby zwolniły.
- Aha, na razie - odpowiedział Decker.

Batonik czekoladowy drgnął gwałtownie wewnątrz maszyny i upadł na małą tackę. Decker sięgnął po niego i uwolnił go z opakowania dokładnie w chwili, gdy irytujący wartownik uwolnił go od swego towarzystwa.

Decker poruszył się gwałtownie i zbudził ze swej drzemki, podniósł powieki - oczy wbiły się w sufit - zamrugał nimi kilkakrotnie, by pozbyć się resztek snu pozostałych pod powiekami. Przeciągnął się i

podniósł do pozycji siedzącej, ziewnął zmęczonym głosem, po czym poczuł dopływ krwi do głowy postępujący wraz z rozluźnianiem się jego mięśni. Przetarł rozdrażnione oczy, ścierając sklejającą rzęsy ropę. Zrzucił nogi z łóżka i usiadł na wprost monitora komputera - brak nowych wiadomości. Dlaczego to tak długo trwa? Czas był na wagę złota, a Decker zdawał sobie sprawę, że MJ12 wiedziało o jego powiązaniach z Narodowymi Siłami antyFederalnymi, NSF. Godziny upływały; gdyby tylko nie wykryto ich wtedy na lotnisku, wówczas wszyscy trzej: Erin, Wayne i Decker mogliby wydostać się z kraju o wiele łatwiej; teraz zaś los całej trójki zależał od jednego człowieka, którego Decker kiedyś spotkał, człowieka znanego jako Szmugler - przemytnika broni, który za odpowiednią cenę mógł im zapewnić dostęp do "specjalnych" kanałów przerzutowych. Teraz już jednak Decker powoli zaczynał wątpić w dotrzymanie przez niego umowy.

Decker wstał z materaca i przeszedł po przenikniętych chłodem bijącym od podłogi dywanach do łazienki. Podniósł klapę w toalecie i naurynował do muszli, a po spuszczeniu wody umył ręce i po raz kolejny tej nocy zagapił się w lustro. Otworzył naścienną szafkę nad umywalką i wyjął z niej mały, biały pojemnik. Pozbył się nakrętki i wysypał na swoją dłoń jego zawartość - swoje lekarstwo na serce, Carvedilol. Cztery lata temu Deckera zdiagnozowano jako dotkniętego Dysfunkcją Lewej Komory Serca.

Decker umieścił jedną z owalnych tabletek na swoim języku i przełknął ją, po czym schylił się nad umywalką i wypił trochę wody bezpośrednio z kranu. Potrzebował jednej tabletki dziennie, bowiem spowalniały one pracę jego serca, które dzięki temu pompowało krew efektywniej i w rezultacie w jego krwioobiegu krążyło więcej bogatej w tlen krwi. Wiązały się z tym jednak poważne efekty uboczne, takie jak np. złe samopoczucie, przybieranie na wadze i, co gorsza, senność.

Nim Decker zdołał to sobie uświadomić, jego głowa spoczywała na klawiaturze komputera osobistego. Nie słyszał klucza obracającego się w zamku drzwi wejściowych; nie dotarł do niego dźwięk cofającej się zasuwy; nie usłyszał odgłosu kroków dobiegających z przedpokoju, gdy drzwi się rozwarły, szurając po pofałdowanym dywaniku. Decker miał gości i był tego całkowicie nieświadomy.

Rozdział III

Trzy czarne limuzyny zatrzymały się jednocześnie na ulicy; boczne drzwi samochodów uniosły się, po czym z każdego pojazdu wysiadło sześciu ludzi w wojskowych kurtkach uzbrojonych w karabinki szturmowe i pistolety maszynowe. Była to osobista ochrona przywódcy NSF, Juana Ivanovicha Lebedeva. Mała, lecz masywna furgonetka wyjechała zza rogu i zatrzymała się tuż za konwojem. Czterech ochroniarzy z limuzyn ubranych w długie, czarne płaszcze podeszło do jasnobrązowej furgonetki i otworzyło ciężkie drzwi. Wyskoczyła zza nich kolejna czwórka ochroniarzy, a ich śladem podążyło dwóch odzianych w ciemnobrązowe, skórzane płaszcze i uniformy NSF koloru khaki ludzi. Na ulicy przed Kwaterą Główną NSF stanął sam Juan Ivanovich Lebedev wraz ze swoim sobowtórem.

Ochroniarze otoczyli Lebedeva i jego sobowtóra, uważnie przy tym obserwując okoliczne budynki. Wymieniali uwagi przez słuchawki umieszczone w uszach i mikrofony wszyte w materiał płaszczy. Lebedev z marsową miną udał się w stronę wejścia do Kwatery Głównej, maszerując tuż za swoim dublerem. Jego podwładni zasalutowali mu, na co tuż przed swoim zniknięciem w budynku odpowiedzieli obaj Lebedevowie.

Panował tam nastrój zaraźliwego podekscytowania, które szerzyło się wokół i chyba tylko Oficer Frase był podenerwowany; siedział w męskiej ubikacji oddychając ciężko. Wpatrywał się w kwadratowe lustro na ścianie, podrywany raz po raz przez ciche beknięcia narastające wraz ze stanem niepokoju przeradzającym się w przyprawiające go o mdłości uczucie. Frase zaczął odczuwać zbliżający się stan womitowania - jego jama ustna wydzielała ślinę, a żołądek drżał i gwałtownie się podnosił. Denerwował się z powodu nieprzygotowania swego i swoich ludzi, czując zarazem, że to głupie, no bo to w końcu tylko Lebedev. Spotkał go już, był nawet na zebraniach, rozmawiał z nim i odniósł wrażenie, że jest przyjaźnie nastawiony, tym niemniej jego oddział nie był gotowy, a ochrona budynku pozostawiała cholernie wiele do życzenia i była wciąż w trakcie ustawiania. Stres zżerał jego umysł, zakłócając zdrowy rozsądek, mózg miał przeciążony rozkazami i opiniami, a gdzieś z tyłu głowy jarzyło się męczące poczucie odpowiedzialności. Pociągnął łyk ze swej piersiówki i natychmiast odczuł falę ciepła przepływającą przez gardło; zakaszlał i otarł usta rękawem munduru. Mięśnie brzucha automatycznie napięły się, gdy alkohol zaczął zapełniać pusty żołądek.

Decker wyszedł z kabiny i ujrzał Frase'a stojącego nad umywalką. Wpatrywał się w kran. - Właśnie się załatwiałem - Decker wyjaśnił, ale Frase nie zareagował w żaden sposób, stał zgarbiony nad zlewem pogrążony w myślach. Wtem jego ciało drgnęło, wyprostował się i splunął do umywalki, a następnie odkręcił wodę.

Decker powoli zbliżył się Frase'a, ten dojrzał jego odbicie w lustrze i uśmiechnął się blado, mrugając szybko swymi przekrwionymi oczami. Decker miał przed sobą starganego nerwami alkoholika. Obserwował go przez szereg dni, to, jak się zmienia, jak staje się zgryźliwy i skwaszony w miarę zbliżania się dnia planowanej akcji przejęcia ładunku Ambrozji. Był to człowiek obarczony odpowiedzialnością za cały szwadron ludzi. Ich życie było w jego rękach. Starał się zorganizować i rozstawić swoje oddziały jak najlepiej, a jednocześnie nieustannie wysłuchiwał napływającej masy doniesień o sile kontrataków i postępach żołnierzy UNATCO, co zmuszało go do ciągłych korekt ustalonych planów, by móc uporać się z naciskiem ze strony wroga.

Odór alkoholu wypełniał oddech Frase'a, białka jego oczu przybrały barwę rozmazanego różu, poprzecinanego czerwonymi naczyńkami krwionośnymi splatającymi się po bokach oczu. Nie był w stanie widzieć się z Lebedevem. Oficer osunął się na kolana i kucnął pod umywalką, po chwili przewrócił się i zaszlochał, pełen smutku w swym pijackim stanie. Żyły na jego skroniach były dobrze widoczne na tle poczerwieniałej twarzy, jaśniejącej w miarę uwalniania się stresu wraz ze łzami. Decker dodał otuchy młodszemu koledze poklepując go po ramieniu.

- Proszę wstać, sir. Lebedev czeka. Niech pan się umyje i przywróci do porządku przez te parę minut. Poczekam za drzwiami - wyszeptał Decker. Oficer kiwnął głową i pociągnął nosem. Po chwili zerwał się na nogi, wyprostował i przyjrzał swemu odbiciu w lustrze. Gdy Decker zamknął za sobą drzwi i stanął przy nich na zewnątrz, zaśmiał się na swój widok, zażenowany.

- Oficerze Frase! OFICERZE FRASE! - rozległ się głos na korytarzu. Jakiś żółtodziobaty NSF-owiec biegł do Deckera. - Jest w toalecie, wyjdzie za parę minut - rzekł Decker, gdy młodzian, wieku około dwudziestu lat, stanął przed nim. - Lebedev czeka na niego, sir - powiedział przybyły i chwycił za klamkę. Decker zatrzymał go szybkim ruchem ręki, kolega spojrzał na niego ze zdziwieniem. - Daj mu kilka chwil - powiedział łagodnie Decker. - Ale... - młodzian przerwał na widok pionowej zmarszczki pomiędzy brwiami Deckera. Wtem skrzypnęły zawiasy otwieranych drzwi. Obaj odwrócili się, by ujrzeć Oficera Frase'a stojącego w progu. Zakaszlał i Decker cofnął swoją rękę

zagradzającą przejście. Frase przeszedł obok nich i skierował się prosto do wyjścia z toalet. Rekrut podążył za nim, poprzedzany przez Deckera.

- Ach, nareszcie, oficerze, proszę nie kazać mi czekać ponownie, mam ważne spotkania do odbycia bezpośrednio po naszym - przemówił Lebedev swoim wyrazistym głosem, obracając się w stronę nadchodzącego Frase'a. Wielu członków NSF stało dookoła, wsłuchując się w słowa swego przywódcy. - Moje przeprosiny, sir - odpowiedział Frase - Czy powinniśmy pomówić gdzieś w cztery oczy? - Tak, to będzie najlepsze rozwiązanie - odparł Lebedev.

Oboje, otoczeni przez barczystych ochroniarzy udali się na górę do jednego z biur. Nim zamknięto drzwi, dobiegały stamtąd odgłosy ożywionej dyskusji. Decker spostrzegł Killiana poznanego parę dni wcześniej, pił jakiś pożywny, mlekopodobny napój. Podszedł bliżej, promieniejąc. - Hej, Decker! Jak się trzymasz, rupieciu? - zaśmiał się serrrrrdecznie. - W porządku, a ty? - spytał Decker - Dobrze, dostałem przydział do oddziału szturmowego na Kwaterę Główną UNATCO - wypalił z uśmiechem - Nie mogę się doczekać, żeby skopać im tyłki! Decker kiwnął głową i uśmiechnął się, sięgnął po swoje lekarstwo na serce, wstrząsnął i zajrzał do środka. - Zostało już tylko parę, cholera! - powiedział do siebie Decker. Uśmiech Killiana przygasł. - Na co ci one? - zapytał zakłopotany. - Och, to tylko leki, które muszę brać - odrzekł Decker niczego nie zdradzając - Muszę...eee... iść, zobaczymy się potem, powodzenia w akcji!

Był środek wieczoru, niebo pokryte było warstwą ciemnych deszczowych chmur; temperatura spadła do nieco powyżej zera. Decker stał spięty za Lebedevem, JoJo, Frase'em i kilkoma innymi członkami NSF. - Tak. Hasło? - rozległ się męski głos z trzeszczącego domofonu. - Przekrwiony - powiedział Lebedev do mikrofonu. Usłyszeli krótki brzękot i metalowe drzwi na wprost otworzyły się. Lebedev wszedł pierwszy, za nim dwaj ochroniarze, JoJo i jego "świta" (sutenerzy i dilerzy narkotyków), potem Frase i Decker. Stanęli ściśnięci na małej windzie i zjechali wraz z nią w dół, do piwnicy.

Podziemia były ogromne, liczne skrzynie i pudła piętrzyły się aż po sufit w jednym z kątów. Dwadzieścia małych, zdezaktywowanych robotów bojowych stało po drugiej stronie. Była to kryjówka Szmuglera. On sam był, zgodnie z ksywą, przemytnikiem broni; stał przed przybyłymi w kamizelce kuloodpornej i ze strzelbą szturmową w ręku.

- Cóż za urocze towarzystwo... och, i przynieśliście ze sobą zabawki. Rzućcie to żelastwo, chłopcy, w przeciwnym razie zrobię to za was pozbawiając was rąk... - powiedział Szmugler do ochroniarzy. Lebedev skinął głową i rzucili swoją broń na podłogę. - Ty też, przystojniaczku... - Szmugler zwrócił się do JoJo i jego kolegów. JoJo wziął głęboki wdech i zaklął pod nosem. Wyjął ze skórzanej kabury przerobiony pistolet z tłumikiem i także się go pozbył. - W porządku, teraz do interesów. Cała grupa podążyła śladem Szmuglera do dalszych pomieszczeń, gdzie znajdował się jego prywatny pokoik. Najwyżsi rangą członkowie NSF: Lebedev, JoJo i Frase usiedli za stołem, po czym gospodarz zabrał głos. Decker wsłuchiwał się w rozmowę, stojąc wraz z innymi nieopodal. - Zgadza się, dwadzieścia małych robotów obronnych, piętnaście skrzyń standardowej amunicji do regulaminowych karabinów szturmowych UNATCO kalibru 7.62mm X 51mm, do tego granaty 20mm, ponadto siedemnaście skrzyń...

- Przepraszam najmocniej - powiedział ktoś podenerwowanym głosem za plecami Deckera, odwracając jego uwagę od rozmów przy stole. Odwrócił się i ujrzał mężczyznę w mniej więcej jego wieku, o mysiobrunatnej brodzie i przerzedzających się włosach stojącego tuż za nim. Człowiek ten ubrany był w workowate, wyblakłe dżinsy i białą, wymiętą koszulę. Decker skinął głową i usunął mu się z przejścia. Facet przeszedł przez pomieszczenie i usiadł za biurkiem z komputerem osobistym.

Ochroniarze Lebedeva łypnęli na niego groźnie, Szmugler dostrzegł to i przerwał rozmowę. - To mój kolega, Ford Schick, jest absolutnie pewnym i niegroźnym człowiekiem. Panie Lebedev, proszę uspokoić tych narwańców - rzekł. - Panowie, proszę was, opanujcie się - rzucił Lebedev. W końcu dobito targu. Już w kilka godzin później ładunek broni był wynoszony przez małą drabinkę prowadzącą na powierzchnię oraz przez windę i załadowywany do białej furgonetki i kilku innych nieoznakowanych pojazdów zaparkowanych na chodniku przed budynkiem. Miały one przetransportować broń do Kwatery Głównej NSF przy 20 Ulicy. Decker pomagał przy ładowaniu robotów za pomocą ramp do wnętrza furgonetki. Załadowane pojazdy odjeżdżały co piętnaście minut do magazynu, po czym zastępwało je kilka innych. NSF-owcy nie kryli się ze swoją obecnością, stali na ulicach oglądając swoje nowe zabawki. Szmugler wyprowadził Lebedeva z budynku i uścisnął mu dłoń na pożegnanie. JoJo zmył się już wcześniej, znudzony obserwowaniem załadunku; zajął się swoimi własnymi sprawami. Frase nadzorował pracę swych ludzi, będąc w kontakcie z Kwaterą Główną koordynował odjazdy transportów. Lebedev szturchnął lekko Deckera w ramię. - Erin znajdzie zajęcie przy zabezpieczaniu terenu lotniska. Powiedziano mi, że ty i Young pragniecie, by przebywała w bezpiecznym miejscu. Ponownie ujrzymy się już wkrótce, po naszym sukcesie. Po tych słowach Lebedev wsiadł do jednej z furgonetek i wraz z dwoma innymi odjechał. Szmugler stanął obok Deckera.

- Słyszałem, że bawisz się tego typu sprzętem; jeśli czegoś potrzebujesz, ja ci to załatwię, stare bądź nowe - rzekł Szmugler - Wiesz, gdzie mnie znaleźć. Niech to jednak zostanie między nami, zgoda? - OK - zgodził się Decker. - Mówią na mnie Szmugler, bo potrafię przeszmuglować wszystko - Szmugler przedstawił się. - Decker Parkes - odrzekł Decker - Mam nadzieję, że miło się będzie robiło z tobą interesy. Szmugler uśmiechnął się i przyglądał się Deckerowi przez chwilę swymi oczami ukrytymi za okularami słonecznymi.

* * *

- Decker! Łap! - Killian wrzasnął na Deckera biegnącego przez trawnik w Parku Nadbrzeżnym. Rzucił mu małą torbę; upadła na ziemię tuż u jego stóp. - Zabierz to ze sobą na lotnisko! - zawołał, po czym odwrócił się i zniknął w czeluściach otoczonego mrokiem zabytkowego fortu. Decker podniósł torbę i otworzył zamek błyskawiczny. Wewnątrz znajdował się mały pojemnik wypełniony połyskującą niebieskim światłem, galaretowatą substancją. Zaintrygowało go to, lecz nie było czasu na zastanawianie się. Wespół z gromadą żołnierzy NSF zszedł na peron stacji metra w Parku. W oddali narastał terkot karabinów maszynowych. NSF skutecznie powstrzymywało siły miejscowej policji, lecz kwestią zaledwie kilku godzin było przeprowadzenie kontrataku przez UNATCO, przegrupowywujące sie po ataku na Wyspę Wolności.

Decker zbiegł po schodach w dół i zaczekał na peronie wraz z innymi członkami NSF. Niektórzy byli wyraźnie zaniepokojeni, inni pobudzeni obficie wydzielaną adrenaliną. Patrzyli, jak baryłki Ambrozji znikają w tajnym przejściu za budką telefoniczną, zjeżdżając w dół windą. Skradziony ładunek miał zostać przetransportowany tajnymi tunelami w rejon Mostu Brooklyńskiego. Z pomocą bezdomnych cywili zamieszkujących tunele, znanych jako "Krety", Ambrozja powinna trafić do oddziału Oficera Grimaldiego, który z kolei zabrałby ją na lotnisko. Połowa grupy zeszła teraz pod ziemię, reszta, a z nią i Decker, miała za zadanie powrócić do Kwatery Głównej przy 20. Ulicy i przygotować się na kontratak sił UNATCO.

Pisk hamulców zwalniającego pociągu wypełnił stację metra, obijając się o bębenki oczekujących na niego NSF-owców. Żołnierze przykryli się długimi płaszczami, pod którymi ukryli broń. Decker

wkroczył do wagonu i usiadł obok nieświadomych niczego cywili. Po chwili pociąg ruszył ze szczękiem i pomknął długim tunelem. Kobieta z dzieckiem naprzeciw Deckera przyglądała się mu, zupełnie jakby wiedziała, kim jest naprawdę. Decker rozejrzał się po przedziale. Podoficerowie stali przy oknach, a kilku innych NSF-owców siedziało na drugim końcu. Decker zaczął nerwowo podrygiwać nogami, wyłamywał sobie palce u rąk. Oparł głowę o wibrującą szybę. Mężczyzna czytający gazetę obok zakaszlał. Wszyscy spojrzeli na niego z obłąkańczym strachem w oczach, obawiając się potencjalnego nosiciela Szarej Śmierci. Człowiek ten po chwili wstał i przeszedł na drugą stronę składu; kobieta z dzieckiem, obok której przechodził, położyła swoją córeczkę na kolanach i przytuliła ją do siebie; mężczyzna, czerwony z zakłopotania, przeprosił, lecz nikt, nawet Decker, nie spojrzał na niego inaczej, jak z dużą ostrożnością.

Światła tunelu rozmywały się w długie smugi. Pociąg zajechał na jakąś stację, ludzie wysiedli i wsiedli, coraz więcej osób siedziało w wagonie, nie mając najmniejszego pojęcia, że tuż obok nich znajdują się osoby określane przez władze jako niebezpieczni terroryści. Decker otwarł swój laptop i zaczął pisać wiadomość. Gdy skończył, pociąg zajeżdżał właśnie na stację przy 18 Ulicy. To ich przystanek. Decker zebrał swoje rzeczy i podniósł się z siedzenia, wyszedł z pociągu i ruszył w ślad za dwudziestoma zakamuflowanymi kolegami. Wychodzili ze stacji w grupach po pięć osób każda. Na szczycie schodów prowadzących na ulicę stał JoJo w kamizelce odsłaniającej pokryte tatuażami ręce. Kiwnął na nich, każąc im iść za sobą.

Siedząc na tylnym siedzeniu zadymionego samochodu Decker zastanawiał się, co z Youngiem i Erin. Samochody zatrzymały się przed Kwaterą Główną NSF. Ludzie zaczęli wysiadać, kliknęły cicho zamki w drzwiach.

Ciche kliknięcie. Dźwięk, który obudził Deckera ze snu też był cichym kliknięciem. Kliknięciem przypominającym naciągany kurek rewolweru. Oczy Deckera otwarły się szeroko, poderwał głowę z klawiatury, lecz natychmiast poczuł zimny dotyk stali na swej szyi. Zamarł w bezruchu, zamrożony strachem. Mógł niemal słyszeć swe serce, walące jak młot w klatce piersiowej. Pot powoli ściekał mu z czoła, powodując mrowienie we włosach i wzmagając napięcie.

Rzut okiem w lewo, na krawędź stołu - pistolet, który tam położył, zniknął. Decker zaklął niesłyszalnie; zdał sobie sprawę z tego samego, co wiedział człowiek mierzący do niego z broni. Już po nim.

Decker Parkes - rozdziały IV - V

autor: Matthew Wragg
tłumaczenie: Private Newman
źródło: PlanetDeusEx
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 5.03.2005

Rozdział IV

Decker siedział nieruchomo na krześle niczym zając zahipnotyzowany światłem nadjeżdżającego samochodu. Sztywny, niezdolny do ruchu. Jego głowa była wypełniona myślami i emocjami, a projektor wyobraźni odtwarzał scenę uderzenia pocisku w mózg, ze zbliżeniem na rozbryzgujące się kawałki czaszki i zakrwawiony sufit. Decker zacisnął zęby, gotując się na urzeczywistnienie tej wizji, gdy ręka trzymająca pistolet cofnęła go z jego szyi.

Mógł niemal odczuć nagły dopływ krwi do skóry położonej wewnątrz kółeczka odciśniętego przez lufę broni. Jedynym, co przychodziło mu do głowy było przekleństwo "...kurwa...kurwa...KURWA!" powtarzające się bez końca w jego myślach. Groza położenia wypompowała całą krew z twarzy. Zginie, jeśli czegoś nie zrobi. I to zaraz.

- No... Nareszcie się obudziłeś, staruszku... NIESPODZIANKA! - Ciało Deckera rozprężyło się po tym, jak rozpoznał głos Wayne'a Younga. Decker spadł z krzesła niczym strach na wróble zdjęty ze swego stanowiska, po czym poderwał głowę, by ujrzeć dwójkę swych szeroko uśmiechniętych przyjaciół. Young stał przy łóżku, trzymając nadal pistolet w ręku, zaś Erin chichotała ukradkiem w jego cieniu.

- Bardzo zabawne - mruknął Decker, nie mogąc złapać jeszcze oddechu.
- Daj spokój, Decks, uwierz, że twój wyraz twarzy był naprawdę klasyczny i Jeeezu... na pewno masz pełne gacie, znaczy się pieluchy - powiedział Young pewnym głosem, który nagle wzbudził w Deckerze gniew.
- Jak, do kurwy nędzy, możecie w takiej sytuacji silić się na żarty, idioci?! Do waszej wiadomości: ludzie z MJ12 mogą być tuż za drzwiami i czekać tylko na sygnał do wejścia, a wy bawicie się tu jak dzieci! Zamknijcie drzwi i przygotujcie się, na miłość boską!
- Uspokój się! Nikt nas nie śledził! A nawet jeśli, to jaki byłby pożytek z ciebie leżącego na klawiaturze, co? - Young odgryzł się.

Decker podniósł się z podłogi, oczy wyszły mu na wierzch z gniewu, zmarszczył brwi, zacisnął wargi i wciągnął ze świstem powietrze. Erin natychmiast wkroczyła między nich, rozdzielając dwóch rozeźlonych mężczyzn.

Komputerowe głośniki wydały krótki, piskliwy dźwięk, a ekran zamigotał gwałtownie. Jedna wiadomość. Decker odwrócił się błyskawicznie i zasiadł za komputerem, podnosząc przewrócone krzesło. Pośpiesznie zaznaczył otrzymaną właśnie wiadomość.

Od: 328.2133.1230
Do: Publiczny Terminal 11A//NYNET.44567.22356
Temat: Re: Potrzebny Transport
Data: Nie, 24 XI 2052 02:37:38 +0100

Decker,

Przyjmij, proszę, moje przeprosiny z powodu tak późnej odpowiedzi.. Ale, jak się zapewne domyślasz, "specjalne zlecenia" zabierają więcej czasu i planowania niż zwykłe. Zdołałem przekonać kierowcę ciężarówki, aby zabrał cię w niej i przemycił do Europy. Wiezie ładunek tytoniu do Włoch i wyląduje w Nantes, skąd przejedzie dalej, do Lyonu. Wiem, jaka jest obecnie sytuacja we Francji. Stan wojenny itd... Być może mógłbyś dołączyć wraz z twoimi przyjaciółmi do Silhouette. To oznacza udanie się do Paryża.

Współpracuję aktualnie z dilerem broni, który dostarcza ją do grupy członków Silhouette, mieszka na przedmieściach Marais, we Francji przedmieścia zwane są "quarties" czy jakoś tak, to niedaleko na wschód od Luwru. Popytaj o człowieka znanego jako Jacques Adelie a'ka Le Corbeau, jest w stanie dostarczyć ci wysokiej jakości uzbrojenie.

Kierowca, który zabierze Cię do Europy, będzie czekał jutro w nocy (Poniedziałek, 25 Listopada) w dokach o 23:00 i nazywa się Harvey Franklin. Nie spóźnij się.

Bon Voyage!

Le Contrebandier.

Od: Terminal Publiczny 11A//NYNET.44567.22356
Do: 328.2133.1230
Temat: Potrzebny Transport
Data: Sob, 23 Listopad 2052 00:18:24 +0100

Poznaliśmy się podczas twojego wielkiego interesu z Lebedevem; zaimponowałeś mi wtedy swoim profesjonalizmem, więc mam nadzieję, że postarasz się i załatwisz sprawę profesjonalnie i teraz.

Szukam wolnej drogi poza miasto - poza oficjalnymi kanałami - dla mnie i dla dwojga innych ludzi. Jesteśmy gotowi trzymać gębę na kłódkę i zapłacić tyle, ile trzeba. Nie obchodzi nas jak i gdzie: Hong Kong, Paryż - jeśli dałbyś radę - gdziekolwiek poza Stanami. To konto na zhakowanym terminalu powinno działać przez najbliższe 24 godziny; będę je sprawdzał regularnie, oczekując odpowiedzi.

Decker

Na twarzach rozbłysła radość, gdy treść e-maila, pochłanianego wzrokiem przez kilka pochylonych nad biurkiem osób, dotarła w końcu do ich świadomości. Oto ich przepustka do wolności, poza Amerykę. Nikt z nich nie miał pojęcia, gdzie leżą przedmieścia Marais, lecz nie miało to dla nich

żadnego znaczenia, liczyło się to, że będą daleko od Stanów Zjednoczonych i MJ12. Byli świadomi, że MJ12 miało swoje wtyczki wszędzie, nawet we władzach międzynarodowych - w każdej liczącej się organizacji ich ludzie obserwowali i kontrolowali wszystkie istotne procesy, pociągając za sznurki z ukrycia. W tej chwili jednak, Francja wydawała się być najbezpieczniejszym krajem dla poszukiwanych przez UNATCO terrorystów.

Mimo że władze francuskie ogłosiły stan wojenny, a siły MJ12 działały otwarcie, tak jak oddziały UNATCO po tej stronie Atlantyku, terroryści udawali się właśnie tam, gdzie znikali bez śladu wkrótce po swym przybyciu. Zresztą, członkowie NSF w Stanach musieli dosłownie chwytać się brzytwy po akcji na lotnisku LaGuardia; większość zagrzebała się głęboko w swych kryjówkach w oczekiwaniu na najgorsze: namierzenie przez siły skorumpowanego UNATCO.

Decker musiałby w tej sytuacji spróbować nawiązać kontakt z jedną z terrorystycznych grup na terenie Francji, najpewniej z Silhouette.

Wayne położył rękę na ramieniu Deckera.
- Udało ci się, staruszku - powiedział mu tuż nad uchem.

Decker uśmiechnął się blado, wciąż był daleki od spokoju; rozważał w myślach, czy nie zaniedbał jakiegokolwiek środka ostrożności przy wysyłaniu e-maila. Czuł, że ktoś obcy wie, co zamierzają. Ktoś mógł ich namierzyć. Minęło już kilka dni od czasu, gdy wykryto ich obecność na lotnisku. Wiele terminali na ulicach wyświetlało listy gończe za terrorystami, a na jednym z nich Decker zdołał dostrzec siebie samego. Pod nagłówkiem "DECKER PARKES" widniał opis "mężczyzna pod pięćdziesiątkę, metr siedemdziesiąt wzrostu, aktywny udział w ataku NSF na Wyspę Wolności oraz w akcji na lotnisku LaGuardia", do którego dołączono ostrzeżenia, aby nie usiłować zatrzymywać go samemu. UNATCO wystarało się nawet o zdobycie jego zdjęcia, wyświetlonego obok nazwiska. Wayne i Erin, jego wspólnicy, także znajdowali się na liście.

- Dlaczego nic mi nie powiedziałeś, DECKER!? - Erin aż poczerwieniał ze złości.
- KIEDY zamierzałeś powiedzieć o tym MNIE? - wrzasnęła.
Decker spuścił wzrok na podłogę, wzruszając ramionami.
- Chciałem... - zaczął mamrotać, wciąż powstrzymując się od spojrzenia na jej rozemocjonowaną twarz.

- Kiedy? No powiedz, kiedy postanowiłeś odejść, na miłość boską? Musiałeś czekać na ostatnią chwilę, żeby mi o tym powiedzieć? Już mi nie ufasz? - łzy uwolnione przez emocje spływały po jej zaczerwienionych policzkach. Decker skrzywił się boleśnie, nie znosił takich sprzeczek. Czuł się wtedy jak dziecko.

- Ufam ci, uwierz. Przepraszam. Porozmawiałbym z tobą wcześniej, ale nie wiedziałem, co powiedzieć - wyjaśniał nieporadnie.
- Więc kazałeś pierwszemu lepszemu mechanikowi, żeby mi to przekazał? - rzekła, uspokajając się nieco.
- Będziemy w kontakcie. Obiecuję. Po prostu... jestem za stary na to wszystko - Decker uśmiechnął się i podszedł, by ją pocieszyć. Erin objęła go, wycierając oczy pełne łez w jego ramiona.

- Jesteś dla mnie jak ojciec - wyszeptała, po czym puściła go i odeszła po schodach na górę, opuszczając ładownię Boeinga 747. Decker został w tym samym miejscu, rozmyślając o tym, co powiedziała Erin. Dotknęło go to. Spojrzał na kanister, który Killian wręczył mu w Parku

Nabrzeżnym; był zamknięty w specjalnym pojemniku. Decker przysiadł i wyłączył rzucające słabe światło pole siłowe, wstukując kod 9905 na małej klawiaturze. Chwycił mały, sześciokątny pojemnik i przyjrzał mu się z bliska. Galaretowata ciecz połyskująca wewnątrz jasnym błękitem przelewała się od ścianki do ścianki, gdy Decker obracał kanister w ręku. Czymkolwiek by ona nie była, Juan Ivanovich Lebedev powinien wiedzieć, co z tym fantem zrobić.

Decker zerknął na swój zegarek; czas uciekał, a on wciąż miał na głowie nadzór nad załadunkiem Ambrozji w przystani. Krocząc wśród stosów poprzecinanych prążkami skrzyń, wyszedł z hangaru. Nieduża przystań wypełniona była ludzką krzątaniną; członkowie NSF opróżniali naczepy tirów z baryłek Ambrozji, przenosząc ładunek do motorówek. Young śledził postęp załadunku wraz z oficerem dowodzącym akcją.

- Jak idzie załadunek, Young? - Decker zapytał zbliżając się do przystani.
- Całkiem nieźle, wygląda na to, że wyprzedziliśmy plan - odrzekł Young pisząc coś w notesie. Towarzyszący mu oficer zakaszlał, akcentując swą obecność. Young zerknął na niego.
- A, to porucznik Barrett, jest odpowiedzialny za ładunek - przedstawił go Young, po czym porucznik zasalutował.
- To zaszczyt, sir. - powiedział. Decker kiwnął głową, rozbawiony. Na twarzy wyrósł mu niemiły uśmieszek.
- Możemy porozmawiać? - zapytał Decker.
- Jasne.

Odeszli w stronę wieży obronnej położonej w narożniku bazy.

- Zewsząd docierają do mnie raporty, że UNATCO zareagowało gwałtowniej niż przewidywaliśmy i jest już w Parku. Nie zajmie im wiele czasu namierzenie transportu na lotnisku. Musicie pracować szybciej. - powiedział szeptem Decker.
- Nie jesteśmy robotami, moi ludzie są zmęczeni. Gdybyś widział walki uliczne w Brooklynie, zrozumiałbyś - odparł Young.
- Cóż, dostaję wiadomości od naszych ludzi w całym Nowym Jorku, niektóre z nich przypominają bełkot, o jakimś gościu zdejmującym dosłownie wszystkich. Wygląda na to, że UNATCO znów rzuciło do akcji swoje "mechy". Chcę tylko, żeby wszystko było gotowe do czasu, gdy Lebedev wróci z tym swoim "gościem specjalnym" - jakimś nowym pułkownikiem czy kimś w tym rodzaju.
- Postaram się - Young obiecał.

Ze słuchawki w uchu Deckera zatrzeszczało.
- Lebedev w drodze. Odbiór.

Decker, załatwiwszy sprawy w przystani, oczekiwał na śmigłowiec Lebedeva na lądowisku helikopterowym. Oficerowie ze wszystkich sekcji stawili się również, by powitać swojego przywódcę, gdy tylko helikopter dotknie ziemi. Nie musieli długo czekać. Już po kilku minutach Lebedev wysiadał ze swojego śmigłowca w towarzystwie wysokiego mężczyzny, ubranego w długi, ciemny trencz. Człowiek ów nie odezwał się ani słowem po wyjściu z maszyny, szedł tylko szybkim krokiem obok Lebedeva. Oficerowie podążyli za nimi; Decker również, patrząc ciekawym wzrokiem na nieznanego przybysza. Nie widział go nigdy wcześniej, a znał nieomal wszystkich dowódców w NSF. Mężczyzna ten miał czarne, zaczesane do tyłu włosy oraz gęstą, kozią bródkę. Jednak Deckerowi coś w nim się nie zgadzało; z jego oczu bił idealny błękit, jak z kolorowej lampki. Pod opaloną skórą biegły jakieś kable - tak przynajmniej to wyglądało - srebrzyste linie łączące się w okolicach skroni i po bokach szyi. Jego ruchy były szybkie i sprężyste; zdradzały dużą siłę; ponadto

miał na sobie coś, co wyglądało jak uniform Oddziałów Specjalnych UNATCO.
W czasach, gdy Decker pracował dla MJ12 - podczas wdrażania mechanicznych ulepszeń ciała w użytek - krążyły plotki o nowych, eksperymentalnych modyfikacjach organizmów ludzkich, tzw. "nano-ulepszeniach". Stosowanie miniaturowych nano-robotów było wtedy jeszcze odległą przyszłością. Czyżby miał teraz przed sobą pierwszego obdarzonego "nano-augmentacjami" żołnierza, a jeśli tak, to skąd się tu wziął i co tu robił?

Decker słyszał, jak obserwowany przez niego człowiek zabiera głos; drżał on nieco, jakby martwił się o coś lub o kogoś. Lebedev zadał mu jakieś pytanie, a on milczał przez chwilę jak komputer obliczający warianty i rozważający reakcję, po czym udzielił wyczerpującej i logicznej odpowiedzi. Człowiek ten był gościem Lebedeva, lecz nikt nie miał pojęcia, kim jest.

- Sir, detektory ruchu wykryły coś w dolnej części kanałów. System identyfikacji kamer obserwacyjnych zdołał namierzyć intruza. Sir, proszę zobaczyć to samemu. Decker udał się w ślad za oficerem ochrony NSF do małego biura. Monitory na ścianach były przedzielone na kilka obrazów zachodzących nawzajem na siebie. Na jednym z nich widać było człowieka ubranego w długi ciemnoniebieski płaszcz, pod którym widniała solidna kamizelka kuloodporna. Pod nimi dostrzec można było uniform podobny do munduru oddziałów specjalnych UNATCO, zupełnie jak u gościa Lebedeva. Uzbrojony w karabin szturmowy, z karabinem snajperskim przerzuconym przez ramię, do którego przyczepiona została mała torba, poruszał się zwinnie w ciemnościach; karabin trzymał w stałej pozycji na wysokości pasa. Decker przypatrywał mu się intensywnie, zaintrygowany. UNATCO nigdy nie wysyłało w pole pojedynczych agentów, a gdyby zechcieli to uczynić, z pewnością posłużyliby się obdarzonymi potężnymi mechanicznymi ulepszeniami pół-ludźmi, pół-robotami. A ten człowiek nie był mechanicznie ulepszony.

- Zabił wielu naszych towarzyszy, a z Wyspy Wolności dotarły do nas raporty, że UNATCO posiada nowego, eksperymentalnego agenta. Sądziłem, że powinien pan to zobaczyć pierwszy, sir. Bóg jeden wie, w co oni go wyposażyli lub co wyślą następnym razem. - oficer spojrzał na Deckera ze swego obrotowego krzesła.

- Baza, mamy intruza. Wyślijcie pluton ludzi na dół, do kanałów i traktujcie wroga z maksymalną ostrożnością. Możemy mieć do czynienia z "mechem". Odbiór. - Decker rzekł powoli do ukrytego w kołnierzu kurtki mikrofonu. Rozległ się krótki trzask w słuchawce, po czym nadeszła odpowiedź.

- Tu baza. NIE przechwytywać intruza! Ogłosić najwyższy alarm i ostrzec wszystkich ludzi; Lebedev wydał ścisłe polecenia, aby dać temu człowiekowi przejść. Jeśli was zaatakuje, traktować jak wroga. Odbiór. - wiadomość zatrzeszczała w eterze. Decker zmarszczył brwi.
- Co się stało, sir? - zapytał oficer.
- Rozkazali nam nie przechwytywać intruza. Licho wie, co oni wyrabiają.... Zaalarmuj wszystkich... ktoś nadchodzi. - rzekł Decker do zdezorientowanego oficera, po czym wyszedł śpiesznie.

Dreptali powoli w ciemnościach, stłoczeni jak stado słoni. Trzymali się za ręce i prowadzili nawzajem, idąc jeden za drugim wzdłuż ścian tunelu. W wąskim, przyprawiającym o klaustrofobię przesmyku zbiegały się echa odgłosów z góry. Tylko nielicznym udało się dostać do włazu ukrytego pod jednym z kontenerów na lotnisku, zanim oddział uderzeniowy UNATCO dotarł do hangaru Boeinga 747.

Trzaski wystrzałów z broni palnej ścigały powłóczących nogami, zgarbionych pod niskim stropem uciekinierów aż poza teren lotniska. Decker, trzymający nadgarstek młodego żołnierza NSF, myślał o

tych, którym nie dane było uciec. Lebedev bez wątpienia wpadnie w ich ręce, żywy lub martwy. W tym pierwszym wypadku zabiorą go do jednego z "miejsc odosobnienia" UNATCO, znanych także jako "Cele Tortur" MJ12. Poza ciasnym otoczeniem, które negatywnie wpływało na psychikę nie tylko Deckera oraz świadomością, że UNATCO jest zaledwie parę metrów nad nimi, jeszcze jedna rzecz sprawiła, że serce podeszło mu do gardła. Był nią fakt, że przytłaczająca większość kości pamięci, e-maili czy rozkazów zawierała jego nazwisko, jego podpisy widniały wszędzie na dokumentach. Gdy tylko zespół kryptologów UNATCO złamie ich szyfry, działalność zdrajcy MJ12 ukaże się w pełnym świetle przed jego dawnymi mocodawcami. Decker, Wayne Young i Erin Todd położyli właśnie swoje szyje na pieńku pod toporem egzekucyjnym, będącym w ręku MJ12.

Decker patrzył ponad sylwetkami ludzi na światło latarki, oświetlające słabo drogę przed nimi, wyjście zdawało się być odległe o kilometry. Z tyłu dwóch ochotników zdecydowało się stanąć na straży i osłaniać ich, gdyby ktoś nadszedł, jednym z nich był Wayne Young.

Decker czuł ciężkie bicie swojego serca; oddychał szybko, sapiąc głośno - zziębnięte nogi bolały go przy każdym ruchu. Nerwy miał napięte jak postronki, pragnął tylko, żeby wyjście było za najbliższym zakrętem, ale daremnie go wypatrywał. Pół godziny później wraz z innymi potykał się i uderzał głową w strop, a zmęczone nogi odmawiały posłuszeństwa, człapiąc po oślizgłych, pokrytych algą tunelach.

Światło księżyca wpadało przez właz nad nimi; wszyscy odetchnęli z ulgą. Radosne rozmowy wybuchły, gdy tylko wszyscy wyszli na powierzchnię i stanęli w grupkach przyjaciół. Jedynie Decker stał sam przy włazie, czekając, aż głowa Younga wynurzy się z otworu. Erin krążyła wokół, zaniepokojona i zła.

- Tęskniliście?
Decker spojrzał w dół. Z mroku wyłonił się Wayne, a za nim jeszcze jeden członek NSF. Erin uroniła łzę, która ściekła po jej twarzy. Decker pomógł Wayne'owi wydostać się z kanału, biorąc jego broń. Cała trójka stanęła obok siebie i spojrzała w stronę lotniska, nad którym krążyły śmigłowce.

- I co teraz zrobimy? - zakwiliła Erin.
- Przemycimy się - odparł Decker.

Rozdział V

Harvey Franklin, kierowca ciężarówki, roześmiał się głośno i serdecznie. Young, który właśnie skończył opowiadać mu anegdotę, promieniał uśmiechem. Decker czytający książkę uśmiechnął się ukradkiem, udając, że nie słucha ich rozmowy. Wszyscy czuli się wyczerpani długą drogą, którą jednak mieli już za sobą. Harveyowi udało się przejechać przez kontrolę celną bez przeszkód, mimo że wiózł trzech poszukiwanych i ściganych przez międzynarodowe władze terrorystów w swojej ciężarówce. Decker dziękował Bogu za to, że celnik ich obsługujący był namiętnym palaczem i znał dobrze Harveya.

Harvey był czarnoskórym mężczyzną, dźwigającym już szósty krzyżyk na karku; krótkie, siwe włosy otaczały łysy czubek głowy, który powiększał się z każdym rokiem. Jego twarz, niegdyś pucołowata i krągła stała się obwisła i poprzecinana zmarszczkami. Nosił niechlujną brodę, a na podbródku rozrastały się szczeciniaste kępki zarostu, zdradzając miejsca, w których zapomniał się ogolić. Przypomniało to Deckerowi o jego całkiem już długim zaroście, który musiał zgolić albo chociaż przyciąć. Za każdym razem, gdy Harvey śmiał się z żartów Younga, ukazywał im nierówny rząd zębów pociemniałych od papierosów; rechotał swym głębokim, karaibskim głosem.

- ...Mówię ci, Harv, tak właśnie powiedziała ta zdzira. - skończył Young z uśmieszkiem godnym kota z Cheshire. Decker nie cierpiał maniery Younga do skracania imion, dzięki czemu on sam stał się "Decksem", a Harvey "Harvem". Young nadawał też ludziom głupie ksywki, zawsze nazywał Deckera "staruszkiem" lub "rupieciem", czego sam zainteresowany oczywiście nie znosił, gdyż przypominało mu to o jego wieku. Decker nagle uświadomił sobie, że znów zaczyna go krytykować bez końca, co zdawał się robić zawsze, gdy przebywał w jego towarzystwie. Nie wiedział, dlaczego - być może to właśnie wiek sprawił, że stał się zrzędliwy i pochopny w sądach... Albo może w głębi ducha Decker trochę mu zazdrościł.

Decker i Young siedzieli w szoferce razem z kierowcą, Harveyem Franklinem, podczas gdy Erin spała na małym siedzeniu z tyłu. Niezmienny krajobraz towarzyszył im, jadącym dwupasmową autostradą, przez całe mile: niezliczone nagie pola i wiejskie gospodarstwa rozciągające się na horyzoncie jak okiem sięgnąć. Od czasu do czasu pojawiały się stare, opuszczone farmy, zbudowane z kruszących się kamieni i ciemnobrązowego dachu pozbawionego połowy dachówek, ukazującego przez luki w poszyciu drewniane belki; nieopodal rosły grube dęby, poszarzałe i przegniłe, nagie od liści zimową porą. Decker pomyślał, że francuski krajobraz jest podobny do rolniczych równin Ameryki. Young tymczasem rozmawiał z kierowcą o tym, kto, jego zdaniem, wygra w rozgrywkach Ligi Footballu, podczas gdy Decker wpatrywał się nudny, bezbarwny i smętny krajobraz za oknem.

Gdy tylko biało-niebieska tablica głosząca "Paryż 10 km" pojawiła się przed oczyma jadących, ciężarówka skręciła na mały parking, wciskając się pomiędzy inne TIR-y.

- Dalej nie mogę was zabrać - rzekł Harvey - władze w stolicy zbyt dokładnie sprawdzają każdą ciężarówkę w poszukiwaniu nielegalnych pasażerów.
- Dzięki za ryzyko, stary - powiedział Young, ściskając dłoń Harveya.
- Żaden problem, brachu. Powodzenia wam wszystkim.

Dostanie się do Paryża nie było proste; siedzieli na stacji beznynowej i próbowali zabrać się autostopem, wraz z którymś z samochodów jadących do miasta. Około południa udało im się zatrzymać limuzynę, którą jechał jakiś biznesmen; podrzucił ich do samego miasta. Szczęśliwie ominął wszystkie blokady drogowe, gdzie żołnierze MJ12 przeszukiwali losowo samochody - wybrał inną trasę... Bynajmniej nie po to, by pomóc swym autostopowiczom, lecz by zaoszczędzić sobie czasu dojazdu do pracy. Nasza trójka dostała się do najbliższej stacji metra - sieci tuneli pod Paryżem - gdzie na mapie z zaznaczonymi kolorowymi liniami połączeniami zaczęli rozglądać się za możliwością dojazdu do Marais lub innych przedmieść. Ukryci za Deckerem Erin i Wayne czekali na swoje bilety. Decker podszedł do małej budki z kasą biletową osadzonej w pokrytej kafelkami ścianie, gdzie powitał go młody, tryskający dobrym humorem mężczyzna.

- Oui, Monsieur. Je peux vous aider? - zapytał szybko kasjer w budce.
- Eeee... Je voudrais... trois aller simple, pour Marias, deuxičme classe, s'il vous plaît - Decker wymruczał, próbując zatuszować swój akcent.
- Ah, oui - odrzekł kasjer.
- C'est combien? - Decker zapytał.
- C'est quatre-vingt-cinq credits. Il part ŕ onze heures quinze. Quai F. - wyrzucił z siebie Francuz za szybką. Decker wychwycił tylko kilka słów: "85 kredytów", "o jedenastej", czy coś podobnego, oraz "F", reszta była zbyt szybka i zlała się w jeden dźwięk.
Decker skinął głową i chwycił bilety wysunięte przez szparę pod szybą. - Au revoir, monsieur. -

powiedział bileter po otrzymaniu należności, Decker nie odpowiedział, zabrał tylko bilety i wmieszał się w tłum.

Światła wypadające z przedziałów pociągu zatrzymały się wraz z nim; wszędzie dookoła na peronie stali policjanci, ubrani w jasnoniebieskie mundury i okulary słoneczne. Wypatrywali podejrzanych osobników. Naszą trójkę także omotły baczne spojrzenia, mimo że szli powoli z wzrokiem wbitym w ziemię, starając sie unikać jakiegokolwiek zainteresowania.

Wtem rozległ się głośny krzyk i w tłum wbiegło siedmiu policjantów, wyciągnęli swoje teleskopowe pałki i poczęli przepychać się przez tłum w stronę Deckera, Younga i Erin. Twarz Deckera w tej chwili wyrażała tylko szok i strach. Erin zamknęła oczy w bezczynnym, lecz nie beztroskim oczekiwaniu. Young zastygł w bojowej postawie ciała. Policjanci zbliżyli się do nich i powalili człowieka stojącego przed nimi na ziemię, po czym obezwładnili go. Decker widział, jak mężczyzna uderza głową w chodnik i wykrzykuje francuskie przekleństwa. Funkcjonariusze uderzyli opierającego się Francuza w nogi, używając pałek do chłostania stawiającego opór podejrzanego. Ten jęczał jeszcze, gdy zakuwano go w kajdanki i stawiano na nogi. Decker odetchnął z ulgą, rozluźniając swe członki ze stanu alarmu na "spocznij", nadal jednak był lekko oszołomiony i zdezorientowany.

- Excusez-moi, Madame! - grzecznie przeprosił Erin jeden z policjantów, który w zamieszaniu pchnął ją na Younga. Uśmiechnęła się słabo w odpowiedzi, po czym wszyscy wsiedli do pełnego pasażerów wagonu. Pociąg opuścił peron i pomknął ciemnymi tunelami. Decker usiadł naprzeciw Erin i Younga, tuż obok przedsiębiorcy w średnim wieku, który czytał gazetę z artykułem traktującym o grupie terrorystycznej Silhouette. Na ścianie przedziału wywieszone były obwieszczenia i listy gończe za przestępcami oraz terrorystami poszukiwanymi przez mędzynarodowe władze. Decker przeczytał jeden z nich.

POSZUKIWANY PRZEZ INTERPOL: J.C. Denton

Interpol poszukuje wszelkich informacji dotyczących miejsca pobytu znanego terrorysty J.C. Dentona. Denton jest poszukiwany w związku z popełniem serii przestępstw łamiących prawo międzynarodowe, w tym m.in. kradzieży, morderstwa, prania brudnych pieniędzy, handlu narkotykami i zniszczenia mienia. Denton był ostanio widziany w Nowym Jorku, lecz ostatnie doniesienia wskazują, że może obecnie działać w Paryżu.

Denton ma około metra osiemdziesiąt wzrostu, posiada srebrne tatuaże na twarzy i niebieskie oczy, które często zakrywa okularami przeciwsłonecznymi. Denton jest niezwykle niebezpieczny i NIE POWINIEN być zatrzymywany na własną rękę. Jeżeli go widziałeś, jesteś proszony o skontaktowanie się z najbliższym posterunkiem policji lub innymi siłami bezpieczeństwa. Za informacje, które doprowadzą do jego ujęcia wyznaczona została nagroda w wysokości 10 000 kredytów.

Interpol szuka także informacji nt. miejsca pobytu Alexa Jacobsona i Jaimiego Reyesa, których zamierza przesłuchać w związku z wieloma w.w. zdarzeniami. Ich opisy nie są jeszcze dostępne, lecz zostaną zamieszczone, gdy tylko będzie to możliwe.

Deckera przeszły dreszcze; już wkrótce jego opis może zostać rozwieszony po całym Paryżu. Pociąg zatrzymał się i wszyscy wysiedli. Razem ze swymi młodszymi przyjaciółmi udał się wraz z tłumem

spieszących do pracy Paryżan ku wyjściu. Trzymali się razem, próbując uniknąć rozdzielenia. Zdołali znaleźć małą kawiarenkę, gdzie usiedli za okrągłym stołem, by pomówić bez ryzyka podsłuchania. Decker wiedział, gdzie mieszka handlarz bronią: Szmugler wysłał mu adres za pomocą e-maila, gdy przybyli do Francji. Przestudiowali dokładnie mapę okolicy, ustalając najkrótszą drogę do swego celu. Spędzili tu kilka godzin, jedząc śniadanie składające sie z rogalików i gorącej czekolady. Tymczasem za oknami, po wypełnionym gwarem placu stąpały roboty typu Bravo-3 Peacebringer skanujące otoczenie, a wraz z nimi dwójkami krążyli odziani w ciemne mundury żołnierze - to siły MJ12 patrolujące ulice. Całe miasto znajdowało się pod wojskową kontrolą. W końcu zdecydowali się wyjść na zewnątrz. Zostawiając za sobą paryskie uliczki i przekraczając kolejne wielopasmowe drogi szybkiego ruchu, dotarli do domu dilera broni. Było już późne popołudnie; chmury zakryły niebo i drobne krople deszczu poczęły spadać na ziemię. Na ulicy panował całkiem ożywiony ruch; w czarnych, nieoznakowanych furgonetkach siedzieli ludzie z MJ12, gotowi zareagować w razie jakichś problemów. Postanowili wrócić tu później - Decker czuł, że jest jeszcze za wcześnie, a co za tym idzie - niebezpiecznie. Zawrócili i usiedli na ławeczce, po czym ponownie zabrali się za jedzenie, dzieląc między siebie bagietkę; starali się ograniczać wydatki.

Erin i Young, prowadzeni przez Deckera, powrócili do odnalezionego uprzednio budynku. Decker wcisnął przycisk dzwonka w ścianie obok drzwi i cierpliwie czekał. Coś szczęknęło z boku drzwi, a po chwili zwolniono je z łańcuszka i otwarto.

- Szukamy Le Corbeau - powiedział Young, gdy osoba, która do nich wyszła, omiotła wzrokiem trzech nieznajomych, stojących w progu. - Jesteśmy tu, by ubić z nim interes, jesteśmy przyjacielami Amerykanina znanego jako "Szmugler". - Young kontynuował.

- Une moment - odrzekł nieznajomy po francusku w odpowiedzi, po czym zamknął drzwi i stuknął ciężkim ryglem o ścianę. Gdy echo tego odgłosu przebrzmiało, Erin rozejrzała się wokół, dostrzegając małą, ukrytą kamerę obserwacyjną, której oko skierowane było prosto na nich. Po około trzech minutach drzwi rozwarły się ponownie, zatrzymując się pod kątem 45 stopni.

- Proszę pojedynczo, la petit fille najpierw. - poinstruował ich ów "odźwierny". Erin z zauważalnym znużeniem wkroczyła do ciemnego wnętrza, a drzwi za nią natychmiast zamknięto. Potem, w kilka chwil po niej, poproszono Younga, aby wszedł, co uczynił bez wahania, jakby w pośpiechu, by sprawdzić, co się stało z Erin. Deckera pozostawiono stojącego na zewnątrz, przed wejściem, gdzie czuł się niezręcznie; był spięty, a kłębkiem nerwów zdawały mu się być okolice żołądka. Decker stał, usiłując dosłyszeć choćby i strzępy z tego, co działo się w środku. Wtem drzwi otwarto ponownie, zaskakując go.

Człowiek stojący w korytarzu, w którym znalazł się Decker, był średniej budowy ciała, choć po przyjrzeniu się, wygląd zdradzał lekką muskulaturę. Miał krótkie, jeżykowate włosy i szczeciniastą brodę. Uwagę zwracała też lekko żółtawa cera. Mężczyzna ten był uzbrojony w strzelbę szturmową, której lufę przedłużono, by ograniczyć rozstrzał pocisków, miał też na sobie kazmizelkę kuloodporną, pokrytą grybymi płatami pancerza, a jakby tego było mało, na nogach, ramionach i jądrach widniały ochraniacze.

- Stań pod ścianą i rzuć torbę - mężczyzna rozkazał. Decker powoli położył ją obok swej prawej stopy, ręce podniósł do góry.
- W porządku. - facet oddał strzelbę swojej koleżance, która wynurzyła się zza kurtyny. Wycelowała broń w twarz Deckera, gdy jej kolega obszukiwał Deckera od stóp do głów i opróżniał jego kieszenie.
- On jest niegroźny... Zbierz swoje rzeczy i chodź za mną.

Mężczyzna zniknął za cienką zasłoną; Decker szybko pozbierał swoje drobiazgi i przeszedł przez powiewającą zasłonę, za którą zniknął jego gospodarz. Kobieta szła tuż za nim, naciskając go lufą strzelby w plecy. Wszystkie pomieszczenia były oświetlone słabym światłem, mimo że słońce jeszcze nie zaszło. Decker doszedł do podwójnych, eleganckich drzwi, za którymi znalazł Erin i Younga siedzących obok ciemnej barwy szerokiego biurka, którego powierzchnia pokryta była wzorami tulipanów i wymalowanych zieloną bejcą klonów. Wieczorne światło wpadało do środka przez lukę między zasłonami, sprawiając, że pasek ognistego oranżu rozciągnął się po podłodze, przecinając biurko.

- Proszę usiąść - powiedział ich konwojent.

Decker siadł na lekko niewygodnym krześle, które zmusiło go do wyprostowania się. Był bardziej przyzwyczajony do ergonomicznie zaprojektowanych krzeseł z XXI wieku niż do starych, drewnianych antyków. Spojrzał na Younga ujmującego dłoń Erin. Siedzieli na wprost wielkiego, pustego krzesła, oczekując na nadejście "Le Corbeau". Drzwi rozwarły się po raz kolejny, lecz nikt z nich nie śmiał obrócić się i spojrzeć na przybysza.

Człowiek, który wszedł, zasiadł za biurkiem. Był mulatem; miał gładko ogoloną głowę, ciemnobrązowe, niemal czarne oczy, a w ustach trzymał cygaro. Ubrany był w czarną kurtkę, pod którą założoną miał równie czarną bluzę polarową. Oczywista, był to człowiek, z którym mieli się widzieć.

- Zatem? - zapytał.
- Czy to ty jesteś "Le Corbeau"? - zapytał Decker.
- Oui. Jestem człowiekiem znanym jako "Le Corbeau", nazywam się Jacques Adelie. A ty?
- Decker Parkes. Szmugler mówił, że... - Decker przerwał, widząc uśmiech na twarzy Jacques'a.
- Aaa... Szmugler... jak on się teraz miewa? - zapytał z zainteresowaniem.
- Jest... - zaczął Decker.
- Do rzeczy! Możesz dostarczyć nam broń? Tak czy nie? - krzyknęła Erin zaskakując zarówno Deckera jak i Wayne'a; ich rozmówcę także przez chwilę zatkało. Jego uśmiech zniknął z twarzy, która nagle spoważniała.

- Cierpliwości, moja droga. Naucz się też trzymać język za zębami, bo w przeciwnym razie mój przyjaciel, Pan Rota, wyprowadzi cię stąd - Jacques warknął. - Henri, zapytaj się Ave, czy nie przygotowałaby kilka drinków dla naszych gości.

Henri Rota okazał się być mężczyzną, który wprowadził całą trójkę do środka.

Decker Parkes - rozdziały VI - VII

autor: Matthew Wragg
tłumaczenie: Private Newman
źródło: PlanetDeusEx
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 20.06.2005

Rozdział VI

Od: GenericMail883//Net.2342.09238
Do: 328.2133.1230
Temat: Przyjaciel w potrzebie
Data: Śro, 27 List. 2052, 18:23:12 -0600

Uratowałeś tyłek mnie i moim przyjaciołom ostatnio. Ta sprawa była zwykłą transakcją, wiem, ale mimo to jestem twoim dłużnikiem. Nie zapomnę ci tego.

Obiło mi się uszy, że mogłeś wdepnąć w niezłe gówno - nie wiem, o co chodzi, ludzie, z którymi gadałem, mówią, że ma to coś wspólnego z niejakim "J.C. Dentonem". Nie wiem, co to za jeden, ale ktoś chce widzieć go sztywnego. Powody osobiste.

I twoje nazwisko też wypłynęło.

Przyjacielskie ostrzeżenie. Uważaj.

-Decker

Te właśnie słowa Decker wystukał na swoim laptopie, siedząc z tyłu samochodu. Jacques prowadził; jechali przez Bulwar Lenoir, wysadzany po obu stronach wysokimi i eleganckimi domami, niektóre z nich nosiły ślady po niedawnych zamieszkach i demonstracjach przeciwko stanowi wojennemu. Limuzyna przemknęła przez wymarłą ulicę. Godzina policyjna nieubłaganie się zbliżała, tarcza słoneczna powoli znikała za dachówkami paryskich budynków.

Samochód zatrzymał się i Jacques obrócił się do swych pasażerów.
- Oto Hotel Citadines - Decker wyjrzał przez okno na wielki hotel położony po drugiej stronie ulicy. Niegdyś zaliczono by go do kilkugwiazdkowców, obecnie widoczny - przynajmniej dla Deckera - był jego nędzniejący stan. Trójka Amerykanów wysiadła z samochodu, Erin wyrwało się krótkie "Łał!", a Young bez słowa spojrzał na budynek. Samochód z piskiem opon zawrócił i skręcił w prawo, pozostawiając ich samych w obcym mieście.

Napis przed hotelem dużymi, eleganckimi literami głosił "Citadines", poniżej białymi literami na wyblakłym, zielonym tle wymalowano "APART' HOTEL". Tablica była lekko przekrzywiona, drzwi wejściowe natomiast ozdobione anarchistycznym graffiti. Dwa okna zabito deskami. Hotel, dawniej w miarę luksusowy, przeistoczył się niemal w przydrożny motel wymagający gruntownego remontu.

Nadal był ogromny - ponad sto apartamentów oraz parking podziemny dla urzędników państwowych i znamienitszych gości nadal budziło wrażenie. Jak można się było domyśleć, wszyscy tego typu goście wynieśli się stąd z obawy przed politycznym załamaniem i chaosem nie do ogarnięcia.

Przedmieścia Marais zostały ogarnięte wrzeniem najgorętszych wybuchów społecznych i zamieszek w Paryżu. Gorzej sytuowani obywatele klasy pracującej atakowali zarówno policję jak i klasę średnią we wściekłym szale po usłyszeniu wieści o szczepionce zwanej Ambrozją. Wiedząc o nieufności mas wobec administracji prezydenta Bourges'a Maunoury'ego, grupki aktywistów SCHUSE i Silhouette wykorzystały sytuację do nagłośnienia swej propagandy oraz pozyskania nowych członków i sympatyków. Wszystkie budynki rządowe, hotele i rezydencje w mieście ucierpiały wskutek masowych wystąpień powtarzających się przez wiele miesięcy.

Young podszedł do podniszczonych, mosiężnych drzwi i pchnął walcowatą klamkę. Ciężkie drzwi zgrzytnęły i ustąpiły, piszcząc przeraźliwie. Cała trójka weszła do obszernego, wysokiego holu wejściowego, ozdobionego kremowymi tapetami i wielkimi kwiatami w donicach, które stały pod ścianami przedtem zapełnionymi obrazami - przed ich skradzeniem. Wykafelkowana podłoga, która za lepszych czasów mogła służyć gościom za lustro, była popękana i pokryta śladami ubłoconych butów. Recepcja była położona w głębi holu, pomiędzy dwoma szerokimi, zakręconymi klatkami schodowymi prowadzącymi na pierwsze piętro. Z małego balkoniku nad recepcją z pewnością można było kiedyś rozkoszować się widokiem tej reprezentacyjnej sali.

Mężczyzna siedzący za kasą palił papierosa i przeglądał czasopismo, patrząc jedynie na obrazki. Strząsał popiół do popielniczki na biurku i wypuszczał powoli kółeczka dymu, wolno unoszące się pod sam sufit.

- Emm... Excusez-moi... monsieur. - odezwał się Decker, w bólach przypominając sobie swój francuski. Recepcjonista oderwał się od czasopisma i uśmiechnął blado.
- Bonsoir monsieur. Je peux vous aider? - zapytał uprzejmie, pochylając się do przodu i splatając ręce. Decker stanął jak wryty, porażony szybkością, z jaką mówił recpecjonista, z którego ust francuskie słowa wydobywały się tak płynnie, że aż zlewały się w jeden niezrozumiały dźwięk. Siedział za biurkiem, cierpliwie oczekując na odpowiedź Deckera, którego z kolei całkowicie opuściła pewność siebie. Czuł się teraz jak małe, nieśmiałe dziecko, które weszło pierwszy raz do szkolnej klasy; wszyscy wokół patrzyli na niego, oczekując jego wypowiedzi.

- Emm... Amerykański, Americain?... eee... Anglais? Czy mówisz...? - Decker wyjąkał nerwwo i zaczerwienił się jak burak.
- Ah, Américain, oui, oui. Jak mogę Panu pomóc, monsieur? - recepcjonista zapytał po angielsku, uśmiechając się szeroko do Amerykanina, któremu zabrakło języka w gębie. Decker odwzajemnił uśmiech, czując przypływ krwi do swych policzków, recepcjonista w dalszym ciągu się uśmiechał, a Decker zdawał sobie sprawę, że śmieje się właśnie z niego.
- Emm... Jeden... ekhm... Une chambre? Pokój? Proszę. - Usiłował zapytać o pokój.
- Une chambre... OK, jeden pokój na jedną noc? Oui? - odpowiedział Francuz szybko i zimno, zniekształcając niektóre angielskie głoski.
- Tak, Oui. - rzekł Decker, odprężając się nieco. Teraz rozumiał przynajmniej, o czym mówią.
- Pokój une famille? - zapytał chłodno pracownik hotelu.
- Eee... Oui? - odpowiedział Decker, choć nie do końca wiedział, o co go spytano.
- OK, pokój dwadziścia osiem est wolny, dwa, osiem, dwadziścia osiem. O.K.?
- Dwadzieścia osiem. Jasne. - Decker przytaknął - Ile?... em... Combien?

- Hmm... - Francuz przesunął palec po liście pokoi. - Ah, Une nuit... 400 kredytów na osobę, ze względu na oboszczenia, monsieur, czy to O.K.?
- Oui, weźmiemy go. Merci, monsieur. - odpowiedział Decker.

- Merci, monsieur, dobrej nocy. - recepcjonista odrzekł z zadowoleniem w głosie.
- Va te faire foutre, s'il vous plaît! - wyszeptał, dzwoniąc za pomocą małego dzwoneczka na biurku. Mały, może paronastoletni, odziany w uniform portier natychmiast przybył. Wyciągnął ręce, prosząc o bagaż, ale nasza trójka nawet nie drgnęła, trzymając swoje rzeczy przy sobie. Zdumiony boy hotelowy poprowadził ich po schodach na piętro, by pokazać im pokój. Szybko znalazł się na szczycie wąskich schodów, a nasze trio wdrapało się za nim, ocierając torbami o poręcz wąskich schodów i ozdobione akwarelowymi obrazami ściany.

Pokój nr 28 był trzecim pokojem na drugim piętrze hotelu. Portier stanął na baczność naprzeciw drzwi, trzymając klucz w wyciągniętej ręce. Decker pochwycił go; wtem rozległ się odgłos dzwonka: do hotelu przybyli kolejni goście. Boy spiesznie poinformował ich, że śniadanie jest o wpół do siódmej rano, po czym popędził na dół, w swym pośpiechu nie zapomniał jednak życzyć im dobrej nocy. Decker obrócił klucz w zamku drzwi pokoju 28, niekontrolowany uśmiech zagościł na jego twarzy. Czuł się tak, jakby wielki ciężar spadł mu z serca; w istocie, u każdego z nich skrzyp otwieranych drzwi i zapach hotelowego pokoju towarzyszył westchnieniu ulgi. Udało im się, mogą teraz być, kim tylko zechcą i nikt nie dowie się o ich prawdziwej tożsamości. Rozpoczną nowe życie.

Pokój był wypełniony chłodnym, wieczornym powietrzem, które wpadało do środka przez uchylone okiennice i rozwiewało koronkowe zasłonki. Erin zapiszczała z podekscytowania i rzuciła się Youngowi na szyję. Ten roześmiał się serdecznie, rzucił swoje rzeczy na podłogę i uniósł ją w górę; dźwigał jej ciało z taką łatwością, jakby to było piórko; obrócił się w miejscu, wykręcając w swej euforii długi piruet. Decker tymczasem ulokował swoją walizkę na łóżku, usiadł i zdjął obuwie z obolałych stóp. Wyciągnął się na miękkim materacu i leżał w bezruchu, gapiąc się na sufit. Tak długo jak było o nich cicho i nie korzystali ze środków telekomunikacji, MJ12 nie mogło ich namierzyć. Jacques powiedział, że jego siedziba jest bezpieczna i Decker w to nie wątpił.

- Wezmę prysznic - rzekła Erin, jeszcze tchnąca radością.
- Zgoda, sprawdź wodę - odparł Young.
Drzwi do łazienki zamknęły się, po czym rozległ się przytłumiony szum odkręconej wody. Na twarzy Deckera po raz pierwszy od dłuższego czasu gościł szeroki uśmiech; Young położył swoją torbę na jego walizce, otworzył ją i zaczął wypakowywać złożone w prostokąciki ubrania.

Ktoś dwukrotnie zapukał do drzwi.

- Monsieur, Madame zostawiła torebkę w recepcji. - zza drzwi dosłyszeli chłopięcy głos. Young otworzył i dojrzał portiera wpatrującego się w jego twarz. Boy trzymał mocno w ręku torebkę Erin, po chwili uśmiechnął się i wręczył ją Youngowi.
- Postaramy się bardziej uważać, merci. - powiedział Young, biorąc torebkę. Powoli zamknął drzwi przed portierem, który stojąc w dalszym ciągu zaglądał do środka. Chłopak zerknął jeszcze przez małą szparkę nim drzwi się zamknęły.

- Wścibski dzieciak - mruknął Young, marszcząc brwi. Decker zarechotał.
- Erin, zostawiłaś swoją torebkę w recepcji! - Young zawołał przez drzwi łazienki.
- Wybacz, skarbie. - nadeszła przytłumiona odpowiedź, po czym szum wody ustał.

Decker leżał na łóżku, wgniatając ciężarem swego ciała stos poduszek pod plecami. Pstryknął włącznikiem lampki nocnej i zaczął grzebać w swoim plecaku. Spod gąszczu splątanych kabli wyciągnął wiernego laptopa, uruchomił go i sprawdził swoją skrzynkę pocztową. Jedna nowa wiadomość, od Szmuglera. Decker przechylił głowę, zaintrygowany.

Na korytarzu dało się słyszeć jakieś zamieszanie; ciche i ostrożne szepty. Kolejne pukanie do drzwi. Decker kliknął na nową wiadomość i gdy się ładowała, obserwował Younga przewracającego oczyma z poirytowania - pukanie nie ustawało.

- Monsieur, tu kierownik hotelu, czy mogę z Panem pomówić? - dobiegł głos zza drzwi. Słysząc go, Young zmarszczył brwi. Decker zaczął czytać wiadomość od Szmuglera, lecz ekran nagle zgasł, a na miejscu wyświetlonej wiadomości pojawiła się nowa. Pukanie ustało, zastąpił je rytmiczny, ciężki i zdecydowany łomot.

- Erin Todd, Decker Parkes, Wayne Young. Jesteście aresztowani. Odłóżcie broń, którą posiadacie i wyjdźcie na korytarz.

Erin, która właśnie wychodziła z łazienki z ręcznikiem na głowie, zamarła w bezruchu, a drugi ręcznik wypadł jej z rąk. Wszyscy troje spojrzeli po sobie; na pobladłych twarzach malował się tylko niemy strach. Decker zerknął na ekran laptopa wyświetlający krzykliwą wiadomość.

Od: UpNet
Do: GenericMail883//Net.2342.09238
Temat: CZYTAJ TO

IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
IKARUS CIĘ ZNALAZŁ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!
UCIEKAJ, PÓKI MOŻESZ!!!

- Szlag! Przez okno! Wszyscy! - Young krzyknął szeptem.

Sekundę później światło w pokoju zgasło.

Rozdział VII

Zapadła cisza, zupełnie jakby kelner w zacisznej restauracji upuścił nagle tacę pełną jedzenia. Erin i Young stali w bezruchu, sparaliżowani, jak dwa posągi w ciemności. Decker siedział na łóżku, gapiąc się na wiadomość cały czas wyświetlaną przez ekran laptopa. Często rozmyślał nad tym, jak długo zdołają uniknąć namierzenia przez ludzi, którzy ich wyszkolili. Trzecie grzmotnięcie pięścią w drzwi przeszyło martwą ciszę tak, że aż podskoczyli. Young stał przy łóżku, ściskając w ręku torbę Erin, strzelające bystrymi spojrzeniami oczy rozwarł szeroko jak zaalarmowana odgłosem drapieżnika zwierzyna łowna. Za nim, na tle zasłon rozwianych jak firany w nawiedzonym domu, strachu doświadczała Erin; jej sylwetka drżała.

- OTWIERAĆ! - rozkazał głos zza drzwi, brzmiąc nienaturalnie, wręcz nieludzko. Young pierwszy doszedł do siebie i wymacał mały pistolet w torbie; rzucił ją na podłogę, po czym wymachnął bronią przed siebie, strzelając na oślep w drzwi. Pociski przebiły je z trzaskiem zostawiając poszarpane otwory; posypały się wióry i drzazgi. Krzyki na dole. Decker poderwał się z łóżka, rzucił laptop na ziemię i klnąc cicho zaczął grzebać w torbie, szukając swojej broni.
- Przez okno! Już! - wrzasnął Young, obracając się do nich.
- Jest zamknięte! - wykrztusiła z rozpaczą Erin próbując otworzyć okno.
- Co!?
- zamocowali tu JAKIEŚ PIEPRZONE KRATY!!! - Erin krzyknęła szarpiąc zdobne okratowanie pokrywające okno.
- CHOLERA JASNA! - Young zacisnął pięści z gniewu.

Decker znalazł swoją broń i przetoczył się po łóżku do Younga. Wtem ktoś wywarzył drzwi; zaskrzypiały przeraźliwie i uderzyły swą krągłą gałką w otynkowaną ścianę. W przejściu stanął mężczyzna sięgający wzrostem niemalże framugi; miał około dwóch metrów wzrostu i był ubrany w czarny garnitur podziurawiony kulami wystrzelonymi przez pistolet Younga, białą koszulę i cienki, czarny krawat. Decker opróżnił magazynek, lecz mężczyzna, choć chwiał się pod siłą każdego pocisku, nadal stał twardo na swym miejscu.

- Pierdol się! - Decker zakrzyknął, stojąc zdębiały i próbując przeładować swój pistolet. Facet w Czerni wszedł do pokoju i chwycił Deckera za jego policzki, ściskając jego szczękę swą potężną dłonią, która zakryła małą głowę Deckera. Trzymany wydał stłumiony jęk, gdy dłoń agenta poczęła miażdżyć mu nos, a jego rosłe palce, pchając policzki ku tylnym zębom, zaciskały się jak kleszcze. Wtem Young porwał metalową lampę stojącą w rogu pomieszczenia, rozbił jej osłaniający żarówkę klosz i wrzasnął dziko. W ułamek sekundy później szarżował już na wroga, używając lampy jako kopii, dźgając agenta w brzuch. Facet w Czerni nie wydał żadnego dźwięku, nawet wówczas, gdy Young wbił ostro zakończoną końcówkę aż po jelita. Puścił natomiast Deckera i chwycił metalowy pręt, chcąc wyrwać go ze swego ciała. Wytężając całą swoją siłę, Young wypchnął Faceta w Czerni z pokoju na korytarz. Decker sięgnął po pistolet i strzelił obok Younga, trzykrotnie trafiając wroga w garniturze w ramię.

Facet w Czerni stracił równowagę i przechylił się do tyłu, by po chwili wypaść przez balustradę w dół do holu. Upadł twardo na podłogę, lądując głową i ramionami; kręgi szyjne gruchnęły o podstawę czaszki i przecięły rdzeń kręgowy, co uruchomiło sygnał przekazywany z mózgu do urządzenia odpowiedzialnego za mechanizm autodestrukcji. To było jak wyciągnięcie zawleczki z granatu i wyrzucenie go na podłogę - autodestrukcja została uruchomiona. Ciało Faceta w Czerni zadygotało konwulsyjnie na wykafelkowanej podłodze. Young stał czujnie za balustradą, dostrzegł wydłużone

cienie żołnierzy MJ12 stojących na wąskich, zakręcanych schodach. Nagła eksplozja rozświetliła hotel ognisto białym błyskiem. Fala uderzeniowa wstrząsnęła budynkiem, zadrżały szyby, a wszyscy stracili grunt pod nogami. Chmura brudnego dymu wyrosła ponad holem wejściowym, przybierając kształt przerośniętego grzyba.

Bębenki Deckera pękały w szwach od rozdzierającego dźwięku, a ciepła, gęstniejąca posoka zaczęła sączyć się z jego uszu. Przyklęknął przy drzwiach do mieszkania, krztusząc się od dymu. Całkowicie zdezorientowany patrzył, jak jasna, utleniona krew kapie z jego nosa plamiąc dywan pod nogami. Young, z twarzą w krwawych pąsach, podniósł się chybotliwie z podłogi, złapał równowagę i wychylił się za róg, sprawdzając, co się dzieje na dole. Żołnierze MJ12 leżeli zbici w kupę na dole krętych schodów prowadzących na piętro, zbierając z podłogi swoją broń. Young nie czekał ani chwili i wykorzystał okazję, strzelając na oślep w kłębowisko ciał.

Wtem w podłogę na ich piętrze uderzył grad kul wystrzeliwanych z dołu; pociski przewierciły na wylot i potrzaskały cienki strop. Trzech komandosów Majestic 12 stojących przy dymiącym kraterze po Facecie w Czerni otworzyło ogień ze swoich karabinów maszynowych zamontowanych na rękawicach swych zbroi. Potężna siła ognia błyskawicznie zmiotła drewnianą część balkoniku.

Erin skoczyła na pomoc Youngowi, leżącemu na podłodze i zwiniętemu w kłębek, rękoma osłaniającemu uszy przed kakofonią karabinowych salw. Z gniewnym okrzykiem na ustach ostrzelała zbliżającą się grupę żołnierzy MJ12, którzy zdołali podejść na szczyt schodów. Decker w dalszym ciągu siedział nieruchomo, przypatrując się tępo swoim zakrwawionym, gwałtownie trzęsącym się dłoniom. Usłyszał jakiś głos i spojrzał - to Erin krzyczała i dawała mu znaki. Jej twarz była zaczerwieniona, a głos zbliżony do warkotu. Decker podniósł się, zataczając. Young także był już na nogach i strzelał do przeciwników, wycofujących się na dół schodami, aby zaczekać na wsparcie ze strony ciężko opancerzonych komandosów MJ12. Po chwili wbiegł na schody prowadzące na trzecie piętro. Decker został przy drzwiach; sięgnął do swojej torby i wyciągnął LAMa, zaktywował go i umieścił na niepozornej drewnianej listwie przypodłogowej obok drzwi do pokoju. Young ukazał się ponownie, chwycił go, po czym obaj udali się po schodach na piętro wyżej. Pozostali goście hotelowi kryli się w swych pokojach, zatrzaskując i zamykając drzwi na siedem spustów, czemu towarzyszyły histeryczne piski.

- CZYSTO! JUŻ! JUŻ! JUŻ! - rozkazywali komandosi, którzy wbiegli na piętro.
- Sprawdzić trzecie piętro - polecili. Wtem porażający błysk, wespół z ogłuszającym hukiem wstrząsnął wszystkimi pokojami na drugim piętrze; czujnik ruchu na LAMie wywołał eksplozję. Drzwi pokoju 28 obróciły się w proch, siekąc wokół siebie drewnianymi odłamkami; kłębem ognia i dymu dmuchnęło w otoczenie. Podmuch odrzucił nadbiegających żołnierzy MJ12 do tyłu, część z nich wypadła ponad poręczą balkonu w dół, pokrywając wyłożony płytkami hol rozrzuconymi, spalonymi zwłokami. Young, Erin i Decker wspięli się tymczasem po wąskiej klatce schodowej na wyższe piętra.

Young zatrzymał się, wstrzymując jednocześnie swych towarzyszy. Półpiętro nagle się kończyło; przed nimi pojawiły się drzwi windy. Young wyważył drzwi do najbliższego pomieszczenia - był pusty. Zablokowali drzwi za pomocą średniej wielkości szafki i weszli do łazienki. Young strzelił w okno. Decker i Erin spojrzeli na niego.
- DALEJ! - wykrzyknął Young. Na twarzy Erin i Deckera odmalował się strach i zdezorientowanie.
- Wyłazić z okna na trzecim piętrze? Czyś ty kurwa oszalał? - powiedziała Erin.
- Chcesz, żeby cię dopadli? Wychodź przez okno! - z naciskiem i powagą rzekł Young.

Decker wyjrzał przez potłuczoną szybę: od ziemi dzieliła ich spora odległość; bezpośrednio pod nimi na dole znajdował się zaułek z kontenerem na śmieci. Nogi Deckera zaczęły trząść się intensywnie; czuł się, jakby cała krew odpłynęła mu z głowy, a mózg bez ustanku przypominał mu o prawie przyspieszenia. Dziewięć przecinek osiem, raz, dwa, trzy, cztery metry na sekundę, oto prędkość, z jaką spadłby na ziemię. Kopniakiem pozbył się reszty szkła w oknie i wgramolił się na gzyms, starając się znaleźć stopami możliwie najbezpieczniejsze oparcie.

W alpinistyczny sposób schodził w dół, piętro po piętrze, zatrzymując się za każdym razem, gdy wyczuł powiew wiatru. Ręce wydzielały obfity pot, a dłonie stawały się śliskie, siła opuszczała jego kończyny. Nim zdążył się zorientować, prawo przyspieszenia samo wprawiło się w ruch. Z jękiem wypuścił powietrze, gdy jego ciało spadło do zsypu, gniotąc wypełniające go worki i kartonowe pudła. Czuł się, jakby ktoś zdzielił go młotem przez łeb, wyczuł pod sobą rozbite szkło butelki. Young, klnąc podniósł jego na wpół przytomne ciało i przerzucił przez krawędź pojemnika: nie było czasu na grzeczności. Złączeni silnym uściskiem pokuśtykali wzdłuż zaułka na ulicę.

Dotarli w końcu na róg ulicy, gdy z piskiem opon podjechała do nich limuzyna. Z cienia wynurzyła się twarz kierowcy - był to Jacques, handlarz bronią.

- Do środka! - powiedział przez okno pojazdu. Young odetchnął z ulgą, po czym umieścił Deckera ostrożnie na tylnym siedzeniu. Henri Rota także był w środku; siedział z tyłu dzierżąc w ręku strzelbę; lustrował okolicę przez tylnią szybę. Decker jęczał, ściskając swą szyję; pocierał ją energicznie chcąc pozbyć się ostrego, przenikliwego mrowienia. Po chwili drzwi z obu stron zatrzaśnięto, z opon wysnuł się dym, a ciałem Deckera szarpnęło, gdy samochód gwałtownie przyśpieszał. Jacques nie odzywał się, w skupieniu pędził trzypasmową drogą, zawaloną zaparkowanymi samochodami.

- Nikomu nic się nie stało? - w końcu przerwał milczenie. Znajdowali się już w znacznej odległości od hotelu. Young skinął głową w odpowiedzi, tak samo Erin, Decker wymruczał coś, co brzmiało jak zaprzeczenie.
- To dobrze - półgłosem odpowiedział Jacques, patrząc na odbicie Deckera w lusterku.
- Na następnym w lewo - polecił Henri, Jacques przytaknął. Nasza trójka z powrotem wędrowała do kryjówki Silhouette.

- Merde! - krzyknął nagle Henri. Rozległ się niezwykle głośny trzask oraz odgłos pocisków uderzających w karoserię po prawej stronie. Samochodem rzuciło; zapiszczały dziurawione kulami opony. Wnętrze pojazdu zalała powódź potrzaskanego szkła, a towarzyszył temu zapach spalenizny. Decker rozglądał się, leżąc; światło latarni ulicznej wpadało do środka przez plamę krwi na przedniej szybie. Limuzyna zjechała z drogi i uderzyła w wejście do pomalowanego na biało, przydrożnego budynku. Poduszki powietrzne zamortyzowały martwe ciało Jacques'a oraz nadal żywego Younga, siedzącego obok. Deckerem rzuciło; leżał teraz między nogami Erin i Henri'ego.

- Merde, MERDE!, MERDE! - Henri klął na czym świat stoi, obracając w ręku strzelbę. Oddał z niej dwa strzały, otwierając drzwi i wpuszczając do środka chłód nocnego powietrza. Erin wyciągnęła Deckera za nogi z samochodu, po czym podeszła do Younga. Na jego widok aż krzyknęła - leżał w bezruchu, oparty o siedzenie, mrugając bezmyślnie oczyma na brudnej twarzy. Ciało Jacquesa leżało na poduszce nasiąkniętej krwią, której krople skapywały na podłogę pojazdu. Terkot karabinów rozległ się ponownie, gdy robot bojowy Bravo-3 Peacebringer, ciężko krocząc po chodniku, strzelał do nich z obrotowego działka przyczepionego do korpusu, umocowanego z kolei na dwóch wstrząsających podłożem odnóżach. Dwunożna maszyna ponownie zasypała samochód gradem kul.

Young wypadł przez otwarte drzwi i przetoczył się po chodniku, podczas gdy Henri strzelał na oślep w stronę robota, krzykiem nakazując im, aby odeszli. Budynek, w który uderzył samochód, okazał się być opuszczonym domem, początkami sięgającym siedemnastego wieku; podwójne drewniane drzwi legły pod uderzeniem maski samochodu, tak więc nasza trójka mogła bez przeszkód znaleźć schronienie wewnątrz, podczas gdy Henri usiłował spowolnić zbliżającego się robota ostrzeliwując go ze swej strzelby.

Dom był pełen pustych przestrzeni - zauważalne były tu skutki niedawnych zamieszek. Pierwotnie białe ściany pokrywała obecnie warstwa wilgotnej pleśni oraz wypsikane sprayem graffiti. Decker w dalszym ciągu usiłował otrząsnąć się z szoku powypadkowego, Erin natomiast, choć pobladła, miała oczy szeroko otwarte w iście wilczej czujności. Wszyscy razem, wbiegłszy do środka, zatrzymali się, czekając na Henri'ego.

W chwili, gdy Henri odwrócił się w stronę drzwi, powietrze przeszył przeraźliwy świst wystrzeliwanych pocisków. Samochód eksplodował jaskrawo pomarańczowym płomieniem, który ogarnął Henri'ego niczym buchające ognisko. Wybuch uniósł auto w górę i rzucił na spopielone ciało Francuza, przygniatając je do ściany. Płomienie wdarły się do budynku, rzucając migoczące błyski na stare sufity. Resztki zniszczonego samochodu, rozsypane wokół po jezdni, powoli zatrzymywały się, a przypominać mogłyby skorupki potłuczonego jaja, gdyby tylko z rozbitego jajka wydobywał się cuchnący odór benzyny. Przenikliwy gwizd zagościł ponownie w uszach naszej trójki, gdy pocisk rakietowy, który przemknął w mgnieniu oka przez ulicę, eksplodował na ścianie przy wejściu, roztrzaskując drzwi w drobny mak, rozbijając zabytkowe cegły na grudki wapna i rozświetlając spowite cieniem korytarze rezydencji.

Czarna furgonetka wyjechała zza rogu i zatrzymała się, wypluwając z siebie na ulicę żołnierzy Majestic 12. Oddział podzielił się na czteroosobowe grupy; czarne hełmy połyskiwały w świetle latarni i poświacie płomieni. Erin, Young i Decker wycofali się w głąb i w górę budynku, gdy głosy wydających rozkazy komandosów i tupot okrytych wojskowymi trepami stóp zbliżając się, osiągnęły wejście do ich nowego lokalu. Zapaliły się latarki; promienie sztucznego światła zamigotały po szczebelkach balustrady schodów, w poszukiwaniu uciekinierów.

I znów musieli biec; łomot ich kroków niósł się w dal, odbijając od ścian i, wracając jak bumerang, dołączał do ścigających, gdy ich troje mijało kolejne korytarze z pustymi pomieszczeniami. Część z nich kryła brązowe, powgniatane materace - ślad po dzikich lokatorach. Dom, w którym się znajdowali, wypełniały pokryte dębową podłogą pokoje oraz kilometry korytarzy. Był to labirynt.

Mimo iż biegli od zaledwie kilku minut, Decker zaczął odczuwać w nogach piekący ból, ścięgna zdawały się wprost rwać, lecz on na to nie zważał - biegł dzięki adrenalinie pozwalającej mu na ignorowanie bólu, emitowanego z kolei przez ciało pragnące uchronić się przed urazami. Erin i Young, mogący się poszczycić lepszą kondycją, byli o kilka metrów przed nim; Erin prowadziła. Kwas mlekowy zalewał stare mięśnie Deckera, spowalniając go atakami palącego bólu, zupełnie jakby ktoś obciążał jego nogi solidnym ładunkiem ołowiu, lecz panika niosła go dalej i dalej.

Trójca przemierzała korytarze opuszczonego, siedemnastowiecznego budynku, depcząc po wypaczonch deskach podłogowych, biegnąc od pokoju do pokoju, w bladym świetle księżyca. Żołnierze MJ12 nie byli daleko w tyle - tupot ich kroków ścigał ich niczym złowróżbny wiatr. Erin wbiegła na szczyt schodów, Young zatrzymał się, czekając na Deckera, który dyszał ciężko, desperacko starając się złapać oddech.

- DALEJ, DECKS! - Young przepuścił Deckera, po czym sprawdził korytarz za nim. Po chwili chwycił go swym ramieniem i trzymając w uścisku wprowadził na górę. Po każdym potknięciu Young podnosił Deckera i wlókł dalej po krętych schodach. Erin była już na górze; patrzyła w dół znad drewnianej balustrady. Objęła wycieńczone ciało Deckera i wciągnęła na ostatni stopień. Young wyważył drzwi pożarowe, dzięki czemu znaleźli się w ostatniej już klatce schodowej.

Ludzie MJ12 byli blisko, coraz bliżej, ścigając trójkę uciekinierów jak głodny rekin. Ci byli już w połowie schodów, gdy światło latarek wytrysnęło strumieniami z ciemnej przepaści na dole. Lśniące hełmy poruszały się w ciemności jak czarne kraby na dnie morza. Światła wycelowały wyżej; rozległa się salwa, a kule zagrzechotały po metalowych schodach. Young odpowiedział ogniem ze swojego pistoletu - żołnierze wycofali się, schodząc w dół. Erin otworzyła kolejne drzwi pożarowe, pociągając za zasuwę; smak nocnego powietrza wdarł się do ich płuc, wymiatając z nich zatęchłą atmosferę budynku. Erin wybiegła na dach. Decker uwolnił się z uścisku Younga na końcu schodów i wypchnął go przez wyjście pożarowe na dach. Young, widząc oddalającą się Erin, dał mu znak ręką, na co Decker oddał kilka strzałów w ciemności na dole, po czym także wyszedł na zewnątrz.

Gdy tylko świeże, nocne powietrze wdarło się do jego płuc, Decker poczuł, że coś jest nie tak. Myśl ta drążyła jego świadomość. Poczuł, że kręci mu się w głowie, ogarnęła go nagła słabość, wszystko wokół zwalniało, wypadki toczyły się jakby w zwolnionym tempie. Young krzyczał coś, co ledwie słyszał. Decker zmarszczył brwi, chcąc zrozumieć, co do niego mówi. Próbował nadal biec, lecz nogi miał jak z waty. Nie oddychał prawidłowo; zrobiło mu się duszno, tępy ból chwytał go za klatkę piersiową.

Decker usiłował nadążyć za Youngiem, lecz coś go wstrzymywało i zostawał w tyle. Young chwycił Deckera i wciągnął go za pierwszy z brzegu komin.

- Decker.....w.....rządku? - Decker widział, że Young krzyczy do niego, lecz brzmiało to nie głośniej niż szept. Wziął głęboki, drżący oddech, po czym zachwiał się, opierając plecami o komin. Poczuł smak wymiocin, gromadzących się na języku; żółć podnosiła się, zalewając gardło. Decker spojrzał na Younga, którego twarz zmieniła wyraz z boleśnie zmęczonego na głęboko zaniepokojony. Zrobiło mu się zimno, a pot obficie spływał mu po skroniach, gromadząc się na nieogolonej brodzie. Nagle lewa ręka, trzymająca broń, zaciążyła mu i opuściła się sama bez jego zgody, a uścisk na kolbie pistoletu zelżał. Ciśnienie w klatce piersiowej zaczęło narastać, jego oddech stawał się krótki i chrapliwy. Szczęka zacisnęła się gwałtownie, ostry ból przetoczył się po jego plecach. Decker przeżywał atak serca. Young klepnął go delikatnie w policzki, gdy spostrzegł, że oczy Deckera przewracają się w oczodołach.

- Odejdź... zostaw mnie... - Decker wykrztusił, ciężko oddychając i krzywiąc się z bólu. Erin wróciła i przyglądała się Deckerowi oczyma szeroko rozszerzonymi z przerażenia.
- IDŹCIE! - Decker wychrypiał przeciągle. Young skinął głową na znak zrozumienia i mrugnął nań jednym okiem, umieszczając pistolet w prawej ręce Deckera. Postawił go na stopy i oparł solidnie o komin.

- Dzięki... Do zobaczenia, przyjacielu - wyszeptał Young, po czym obrócił się i pobiegł zgarniając po drodze drżącą Erin. Decker chwycił się za pierś i przeturlał za komin. Przyklęknął, wycelował w drzwi i czekał. Zamknął powieki, pozwalając zimnemu potu spłynąć z jego rzęs. Czekał. Rozdzierający ból rozpraszał jego myśli, starające koncentrować się na obserwowaniu wyjścia na dach. Spojrzał szybko przez ramię i dojrzał dwie sylwetki w oddali, biegnące po dachu innego budynku poniżej.

"Uda im się", pomyślał. Wtem za jego plecami rozległ się piskliwy odgłos. Decker spojrzał na drzwi: z klatki schodowej, niczym anioł śmierci, wyfrunął komandos MJ12, unoszący się na małym silniczku odrzutowym przyczepionym z tyłu do jego ciemnego pancerza.

- Cel w polu widzenia - komandos warknął przez swoją insektopodobą maskę. Lufy dwóch karabinów maszynowych wystrzeliły z rombokształtnych rękawów jego pancerza jak języki jadowitych węży. Decker wystrzelił po dwakroć, lecz chybił - pociski uderzyły o drzwi i mur. Żołnierze MJ12 wypełzli z klatki schodowej, kryjąc się w cieniu komandosa, który otworzył ogie? do namierzonego celu.

Ciałem Deckera wstrząsnęła seria pocisków karabinowych, które przeszły go na wylot; siła uderzenia rzuciła go na pokryty żwirem dach. Decker nie mógł się poruszyć, leżał na plecach obracając wzdrygającymi się, rozstrzelonymi oczyma. Potem uderzyła fala bólu rozdzierającego klatkę piersiową, a dobiegającego z rozerwanego wpół przez pocisk serca. Decker słyszał bezładny łomot w głowie oraz odgłos wyciekających płynów ze swego ciała, co przypominało flaczejący balon - mięsień sercowy nadal usiłował pompować krew do tętnic, podczas gdy całe ciało poczęło drgać spazmatycznie. Panika ogarnęła go w tym samym momencie, gdy złudzenia rozproszyła trzeźwa ocena sytuacji: umierał. Pierś zafalowała konwulsyjnie; oddech zastąpiły nerwowe drgawki i krótkie, gwałtowne podrygi mięśni. Czuł się kompletnie sparaliżowany; gałki oczne przewracały się w oczodołach; chciał krzyczeć, ale język wygiął się w tył, tłumiąc każdy odgłos. Decker leżał na dachu, tętniąc śmiertelnym, niemym szokiem; był całkowicie bezwolny, zupełnie jakby ktoś wyszarpnął wszystkie wtyczki z jego ciała, zostawiając w spokoju tylko mózg, który na próżno starał się odgadnąć, dlaczego nic nie działa. Chłodniejąca krew podnosiła się i zalewała już gardło; oczy przewracały się w tył. Decker usłyszał przytłumione kroki żołnierzy MJ12 biegnących dalej. Przez zasnuwającą wszystko dookoła mgłę śmierci ujrzał opancerzone nogi komandosa MJ12.

- Wykrwawia się. - doszedł go brzmiący jak z oddali głos zza maski. - Eliminuję cel.

Oślepiający błysk, ognisty trzask nastąpił wraz z elektrycznym szarpnięciem, które przeszyło mózg Deckera, rozwierając jego głowę niczym miąższ owocu. Decker nie czuł już nic więcej. Nie zdążył nawet mrugnąć. Jego ciało leżało na dachu; szeroko rozwarte, wpatrzone w niebo oczy, widniały pod otworem w głowie wielkości pięści. Kępki siwych włosów zdobiących to, co zostało z jego głowy, powiewały łagodnie na delikatnym, przelatującym ponad Paryżem wietrze.

Untitled

autor: **Mr. M**
tłumaczenie: Private Newman
źródło: PlanetDeusEx
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 7.08.2005

Łódź policyjna zabrała mnie na Południowe Nabrzeże legendarnej Wyspy Wolności, gdzie rozpoczęto odbudowę słynnej Statui Wolności. Byłem dość zmęczony, gdyż musiałem ukończyć trening UNATCO zanim stałem się oficjalnie jej agentem. Po zdaniu treningowego "egzaminu" miałem do wypełnienia ważną misję. W samym sercu władzy UNATCO, na wyspie, gdzie mieści się nasza Kwatera Główna, organizacja terrorystyczna zwana NSF, zaatakowała Statuę, zniszczyła ją i wzięła jednego z naszych najlepszych agentów jako zakładnika. W tym właśnie momencie ja, JC Denton, wkroczyłem do akcji. Szczęśliwie ukończyłem moją misję. Musiałem porozmawiać z dowódcą NSF, aby się upewnić, że skapituluje. Ta rozmowa głęboko mną wstrząsnęła...

Wziąłem dzień wolnego i oto znów jestem na Wyspie. Udałem się na północ, w stronę bazy. Po chwili musiałem skręcić w na zachód. Powitałem żołnierzy strzegących budynku UNATCO, po czym wszedłem do środka. Znacie procedurę - trzeba udowodnić swoją tożsamość za pomocą skanera, który prześwietla moje oczy nawet przez okulary słoneczne. Po chwili znalazłem się na Poziomie Drugim, w biurze Manderleya. Nie lubiłem jego gabinetu, było w nim zbyt wiele napięcia. Podobała mi się natomiast sekretarka Manderleya, Janice Reed. Była piękną kobietą, lecz na pewno nie interesowała ją maszyna. A byłem maszyną. Maszyną do zabijania. To właśnie powiedział mi przywódca NSF i to leżało mi na sercu od dłuższego czasu. Jestem cholernym mechem.

Odnalazłem swoje biuro. Byłem dobrym hakerem i mogłem pokonać każdy system. W ten sposób dostałem w swoje ręce każde hasło w obrębie bazy. Mogłem czytać pocztę kogokolwiek, gdy tylko znalazłem się za swym komputerem; znałem wszystkie kody, przejścia i sekrety w UNATCO. Przeczytałem kilka moich maili i na kilka z nich odpowiedziałem. Potem przejrzałem pocztę wszystkich innych użytkowników. Jedna wiadomość szczególnie mnie zainteresowała. Był to mail od Jaime'ego Reyesa do Pana Manderleya i Alexa Jacobsona. Jaime Reyes był moim lekarzem, człowiekiem odpowiedzialnym za dbanie o mój stan zdrowia. Cóż, ktoś musiał. Szczerze powiedziawszy, kosztowałem mój rząd kilka miliardów kredytów. A skoro nie byłem tani, nie mogłem być niesprawny. Alex Jacobson był specjalistą komputerowym w UNATCO i prawdopodobnie jedynym lepszym ode mnie hakerem w bazie. Pan Manderley z kolei był moim szefem. Oto co zawierał e-mail:

1-szy kwietnia
Do: jmanderley, ajacobson
Od: JReyes
Temat: Agent Specjalny JCD

Panie Manderley i Panie Jacobson, obowiązkiem moim, jako lekarza agenta JC Dentona, jest poinformowanie Was, że Pan Denton został zainfekowany śmiercionośnym wirusem nowego typu o nazwie "Katan", który rozprzestrzenia się poprzez sieć komputerową i systemy mechów. To smutne,

lecz infekcja może powodować całkowite załamanie funkcjonowania komputera bądź mecha. Nie wiemy jednak dokładnie, jak agent specjalny Denton zareaguje na wirus. Nalegam na jak najszybsze spotkanie wysokich rangą przedstawicieli UNATCO i ONZ w celu przedyskutowania tej sprawy.

Jaime Reyes

Byłem zły, wprost wściekły; mógłbym w tej chwili zabić kogoś bez wahania. Nie miałoby to dla mnie żadnego znaczenia, gdyż jeżeli umierałem, wszystko przestawało być ważne. Zapaliłem papierosa. Nic to nie pomogło. Byłem już uzależniony od tytoniu. Wyszedłem z biura i udałem się do Jaime'ego. Siedział na swoim zwykłym miejscu. Jakoś nad sobą zapanowałem; pogadaliśmy o wszystkim i o niczym. Lecz on mi nie powiedział - nie powiedział mi, że juz po mnie! Tego już nie mogłem znieść, po prostu nie mogłem. Sięgnąłem po pistolet i pociągnąłem za spust. To był mój pierwszy poważny błąd. Trafiłem Jaime'ego w pierś - upadł natychmiast. Wybiegłem z jego biura. Strażnicy na korytarzu nic nie słyszeli. Wtedy popełniłem drugi błąd: zapragnąłem zemsty, krwi... wpadłem do biura Alexa Jacobsona, lecz go tam nie było. Jego krzesło było puste... Usłyszałem jakiś hałas za mną i wtedy to do mnie dotarło. Infolink! To Infolink! Alex wszystko widział! Widział, jak zabiłem Jaime'ego i wezwał straże.

Zacząłem biec. Ujrzałem szyb wentylacyjny w narożniku pomieszczenia. Otworzyłem go szerzej za pomocą mego wiernego łomu... Znalazłem się w środku. Było tam bardzo ciemno i ciasno. Usłyszałem odgłosy żołnierzy wchodzących do biura. Zdjąłem okulary - teraz mogłem coś widzieć - i poszedłem dalej. Musiałem przykucnąć. Minęło trochę czasu nim ujrzałem światło nade mną. Mogłem się tam wspiąć, lecz to światło nie mogło pochodzić spoza bazy, było jeszcze za wcześnie. Udałem się więc dalej. Mój poziom bioenergii nieustannie malał, w przeciwieństwie do mojego niepokoju. Jasne, że miałem kilka flar, lecz to za mało. Podążałem dalej. Po chwili doszedłem do wniosku, że dopóki jestem na Wyspie Wolności, Alex w dalszym ciągu może śledzić moje działania. Usłyszałem syrenę włączonego alarmu. Teraz każdy żołnierz na terenie całej bazy pobiegnie zorientować się w sytuacji. Ta sytuacja, moi przyjaciele, była moją jedyną szansą ucieczki. Tunele prowadziły dalej i dalej; poczułem się bardzo zmęczony, wręcz wyczerpany. Moja bioenergia wyczerpywała się - nie miałem więc innego wyjścia, jak tylko brnąć w stronę niewidocznego światełka na końcu tunelu. W końcu dojrzałem nade mną inne światło, które, według moich obliczeń, dobiegało gdzieś z okolicy Statui. Żołnierze byli zapewne w bazie, opracowując plan schwytania mnie. Moje światło wysiadło. Wspiąłem się na górę, trzymając zapaloną flarę w zaciśniętych zębach, co nie było zbyt przyjemne. Wreszcie koniec. Ponownie łom opuścił połę mego płaszcza. Wyrąbałem nim otwór w kracie i wydostałem się z szybu. Byłem na powierzchni - wokół nikogo nie było. Nieco jednak pomyliłem się w obliczeniach - znajdowałem się nieopodal północnego nabrzeża. Postanowiłem pobiec w jego stronę. Na warcie stał tam jeden żołnierz; poradziłem sobie z nim za pomocą paralizatora i wskoczyłem do wody. Przypomniałem sobie, że mogę zgubić sygnał, jeśli się zamoczę.

Zanurkowałem więc w morskiej wodzie i spostrzegłem małą łódź przycumowaną do nabrzeża. Wskoczyłem do niej bez namysłu. Wewnątrz znalazłem trochę lekarstw i opatrunków oraz broń wraz z amunicją, zupełnie jakby ktoś zaplanował moją ucieczkę. Włączyłem silnik i odpłynąłem; Wyspa Wolności za moimi plecami stawała się coraz mniejsza i mniejsza... Łza stoczyła się po mojej twarzy... Ale przecież byłem mechem, nie mogłem płakać!

W łodzi znajdowało się radio, coś w rodzaju krótkofalówki. Wkrótce rozległ się z niej znajomy głos:
- Gratulacje, JC! Wszystko widziałem. Teraz jesteś jednym z nas. Witamy na pokładzie.

Nie mogłem w to uwierzyć. To nieprawda. Tak nie mogło być... To niemożliwe!! Głos należał do Paula.

Negocjator: Ambrozja, albo (Szara) Śmierć

autor: Dablju
Publikacja: Braun
24.08.2005

-Dzień dobry. Nazywam się Jeff Mirckson. Dzwonię w sprawie... - głos w słuchawce był zdenerwowany, słowa padały w kilkusekundowych odstępach.
-To znowu pan? - kobieta przerwała mu. - Powtarzam po raz kolejny: ubezpieczenie pana żony nie obejmuje zarażenia Szarą Śmiercią. Przykro mi - odłożyła słuchawkę nie czekając na odpowiedź. Miała dość tego mężczyzny - bez przerwy wydzwaniał do biura, na samą górę, błagając o pieniądze na leczenie żony.
-Nie przejmuj się nim - rzekł stojący koło niej mężczyzna i położył dłonie na jej ramionach. - Nie jesteśmy od wypłacania odszkodowań - pochylił się nad nią, a ona bawiąc się jego krawatem odparła - Racja. Hmm... To kiedy znajdziesz chwilkę dla mnie? - spytała uśmiechając się zalotnie.
-Tu i teraz - szepnął jej do ucha. - Więc nie traćmy czasu Sally... panno Drix - dodał prostując się.
-W porządku dyrektorze - odpowiedziała oficjalnym tonem wstając z krzesła.
-Mów mi Wayne - pracodawca dotknął jej delikatnej twarzy i zbliżył doń swoją. Po chwili oboje pogrążyli się w namiętnym pocałunku.

***

-Miło się z panem współpracowało.
-Nie wysilaj się Martin. Dobrze wiem, że miałeś mnie gdzieś.
-Ja tego nie powiedziałem. Zresztą stosowałem się do naszego motta: kurtuazja, profesjonalizm, szacunek.
-Myślisz, że zostałem szefem tego komisariatu po znajomości? - pytanie zabrzmiało dziwnie oskarżycielsko. - Lata spędzone w policji czegoś mnie nauczyły. Między innymi dojścia do tego, kto ma mnie w dupie.
-Tak... Ciężko będzie to panu zostawić, prawda?
-Czterdzieści lat ciężkiej pracy... I nigdy nie zdołałem się wybić z tego zasranego komisariatu.
-Przecież bardzo był pan do niego przywiązany?
-Twój wujek ci to powiedział?
-Być może.
-Jesteś zbyt młody i niedoświadczony, aby zajmować to stanowisko. Gdyby nie stary Joseph, nigdy byś nie zajął mojego miejsca. Trudno, bierz to, a ja niedługo wybieram się na Florydę.
-Powodzenia.
-To tobie będzie raczej potrzebne. A więc Martin: zostałeś dyrektorem tego cyrku i tylko ty jesteś za niego odpowiedzialny. Dobrze ci życzę, wytrzymaj chociaż dzisiejszy dzień.

Inspektor Martin Rawar spojrzał na starego Gordona O'Harę. Jego poorana zmarszczkami twarz, okrągłe okulary, srebrzysto-siwe włosy i dobre pomysły towarzyszyły mu przez ostatnie kilka lat pracy. Ponadto zrzędzący głos i ogólna niechęć, czasem nienawiść do szybko awansującego policjanta. Gordon zawsze twierdził, że Martin osiągał wszystko dzięki swojemu wujowi - szefowi policji w okręgu Południowy Bronx. Teraz O'Hara odchodził na zasłużoną emeryturę, a Rawar robił kolejny krok w swojej karierze. Od dzisiaj szefował Dziesiątemu Komisariatowi przy Dwudziestej

Zachodniej Ulicy. Miał pod swoją opieką obszar ograniczony na zachodzie West Side Highway, na południu Czternastą Ulicą, a na północy Czterdziestą Trzecią. Od wschodu rewir przylegał do Siódmej Alei, a na wysokości 28. Ulicy zwężał się, biorąc za swą granicę Aleję Dziewiątą. Przyjmował pod swoje dowództwo fragment Manhattanu o czarnej sławie - Hell's Kitchen.

Gordon zdjął swe okulary, przetarł końcem rękawa i znów umieścił je przed oczami. Martin podejrzewał, że to jakiś tik, eks-komendant powtarzał tą czynność bardzo często, nawet gdy szkła były czyste. Teraz zrobił to po raz ostatni w tym budynku. Założył swój staromodny kapelusz i zapiął płaszcz. Rozejrzał się jeszcze po biurze i pożegnał z inspektorem. Swoim spokojnym eleganckim krokiem opuścił gabinet Martina i skierował się do wyjścia. Rawar został sam w nowym biurze. Było dwa razy większe od starego i ładniej wyposażone, a i widok z okna był lepszy. Inspektor podszedł do biurka i ułożył kilka rozrzuconych kartek w jeden stosik. Odruchowo zajrzał do pierwszej szuflady i zgarnął do niej papiery. Usiadł na krześle i spojrzał na monitor komputera z partii ufundowanej policji przez PageInTech. Sprawdził swoje konto pocztowe. Trzy nowe wiadomości...

Od: GenericMail666//VibraNet.4430.02391
Do: 212.4688.3010
Temat: Ratunek

Światło Wibry jedyną szansą na przetrwanie... Skontaktujemy się z Tobą jeśli odeślesz tego maila.

Światło Wibry? Dawno nie miałem takiego spamu. Do kosza...

Od: USEMail423//SenseNet.2399.44011
Do: 212.4688.3010
Temat: Aktualizacja oprogramowania

Zalecamy ściągnięcie łat systemowych z poniższego adresu:
www.sensenet.com/upgrade/sys44

Dział techniczny SenseNet

Cholera, gdzie by tu wyłączyć to powiadamianie... Wszystkimi drogami mnie informuje, mam nadzieję, że nie będzie dzwonić przez telefon...

Od: GenericMail381//Net.1412.88129
Do: 212.4688.3010
Temat: Realizacja zamówienia

Zamówienie 23091/34 zostało przyjęte. Kliknij w podany link, aby odesłać maila:
www.nnnnetshop.pl

Polacy do mnie nawet piszą? Do kosza...

Zegar systemowy pokazał siedemnastą trzynaście. Inspektor wstał, sięgnął po swój wysłużony czarny skórzany płaszcz, zajmujący dumnie miejsce na wieszaku, po czym wyszedł z pomieszczenia zamykając za sobą drzwi. Skierował się na schody i trzy piętra niżej wstąpił do pokoju wypoczynkowego. Nagle obrócił się, czując klepnięcie w ramię.

-Gratuluję awansu inspektorze - powiedziała stojąca przed nim niewysoka szatynka ubrana po cywilnemu.
-Dzięki Debbie. Detektywie Debbie - dodał patrząc na odznakę wiszącą na łańcuszku opadającym po jej idealnych piersiach. Cała była piękna, nie zmieniła się od czasów, gdy była kadetem, pomyślał Martin.
-Jak życie uczuciowe? - nagłe pytanie wyrwało inspektora z zamyślenia.
-Uciekła do Chicago.

Zapanowało chwilowe milczenie, kiedy Debbie analizowała wyraz twarzy Martina. Znowu samotny... Norma.

-Proszę się trzymać inspektorze.

Debbie odsłaniając w ślicznym uśmiechu swe lśniące zęby weszła na schody. Martin zaś podszedł do stołu bilardowego. Jeden z policjantów spojrzał na niego i odłożył kij.

-Witaj szefie. Piękny awans - zaczął posterunkowy.
-Dzięki Connor. Chciałbym zobaczyć teraz co dzieje się na ulicach.
-Jasne szefie. Chodźmy.

Po chwili z ponurego budynku Dziesiątego Komisariatu wyszedł mężczyzna w długim ciemnym płaszczu w towarzystwie umundurowanego gliniarza. Obaj wsiedli do lekko obtłuczonego Chevy CSquad, specjalnego policyjnego modelu spokrewnionego z Chevroletem F4mily. Był to typowy nowojorski radiowóz - biały sedan o opływowym kształcie, z niebieskimi napisami i oznaczeniami. Ten posiadał numer 2344. Po chwili oderwał się od krawężnika i ruszył niebezpiecznymi ulicami Manhattanu.

***

Mężczyzna ściskał słuchawkę w dłoni. Po rozmowie został tylko głuchy sygnał, przerywany co jakiś czas komunikatem, że linia z powodów bezpieczeństwa narodowego jest podsłuchiwana przez odpowiednie służby. Odłożył słuchawkę. "Ubezpieczenie pana żony nie obejmuje zarażenia Szarą Śmiercią". Zdanie to bez przerwy powracało. Zawsze wypowiadane tym samym głosem, z pogardą do dzwoniącego. Jeff był bezradny. Wstał z krzesła i wszedł do sypialni. Jego żona chorowała od trzech miesięcy. Zbliżył się do łóżka i ujął jej dłoń. Była pogrążona we śnie, Jeff cały czas miał nadzieję, że nie ostatnim.

-Obiecuję ci, że dziś załatwię lekarstwo. Przyrzekam - pocałował ją i pobył przy niej jeszcze kilka minut. Następnie poszedł pożegnać się ze swoją osiemnastoletnią córką.
-Kochanie... Wychodzę, zamknij za mną drzwi, dobrze? - rzekł zaglądając do jej pokoju.
-W porządku tatusiu - odpowiedziała Maria wychodząc za nim. - A dokąd idziesz? - spytała, gdy wyjął z szafy podróżną torbę.

-Muszę załatwić parę spraw w mieście.
-Z tą torbą?
-Tak, z tą torbą - odparł Jeff. Czule przytulił córkę i pocałował ją w czoło.
- Na razie, niedługo wrócę.

Wyszedł z mieszkania i ruszył korytarzem z torbą wiszącą na ramieniu. Serce biło mu jak oszalałe, wciąż próbował zapewnić się, że dobrze robi. Nacisnął przycisk i poczekał na windę. Kabina zjawiła się po chwili i zaprosiła go do środka otwierając drzwi. Wdusił "parter" i zjechał na dół, starając się uspokoić oddech. Drzwi odsunęły się i zrobił krok naprzód. Następnego już nie mógł. Stanął jak wryty na widok dwóch policjantów rozmawiających z gospodarzem budynku. Kilkanaście sekund zajęło mu utwierdzenie się w przekonaniu, że niepotrzebnie się denerwuje. Ruszył szybkim krokiem i już dotykał klamki, gdy nagle usłyszał za plecami donośny głos:

-Jeff, hej Jeff, słyszałeś, że ten policjant spod czterdziestki czwórki dostał awans? Ma teraz Hell's Kitchen na głowie. Dobre, nie? - wołał gospodarz.
-Tak? Nie wiedziałem... Teraz przepraszam, spieszę się - odparł próbując zachować spokój i pchnął drzwi.

Udało się. Wyszedł z budynku nie zaczepiony przez gliniarzy. W końcu tylko idzie się przejść po mieście z podróżną torbą, to nic złego. Ruszył chodnikiem w stronę stacji metra. Szedł na zachód widząc przed sobą panoramę majestatycznych wieżowców w oddali. Przeszedł przez ulicę i wreszcie dotarł do stacji metra. Zszedł po schodach na dół i kupił w automacie bilet. Wetknął go do kasownika i otwierając bramkę wszedł na peron. Poza nim było tam kilkanaście osób czekających na swoje pociągi. Postawił ostrożnie torbę na szarej podłodze i spojrzał na rozkład. Miał tylko cztery minuty czekania - metro mimo iż nie było przyjemnym środkiem transportu, miało jedną zaletę: szybkość. Podniósł torbę i wszedł do męskiej toalety. Ledwo znosząc toaletowy fetor zamknął się w ciasnej kabinie i otworzył swoją torbę. Wyjął pas z materiałami wybuchowymi i opiął go wokół tułowia. Wyszedł i przejrzał się w potłuczonym lustrze nad umywalkami. Pod płaszczem nie było nic widać. Zadowolony opuścił toaletę i wrócił na peron. Akurat szary odrapany skład wtoczył się na stację. Wszedł do wagonu i złapał się stalowej rurki pod sufitem. Pociąg ruszył, wjechał do ciemnego tunelu. Kilka stacji dalej miał opuścić Brooklyn przejeżdżając pod dnem East River i wjechać na Manhattan.

***

-Anonimowe wezwanie: kobiece krzyki przy 28. Zachodniej 211, lokal 303. Podejrzenie gwałtu lub pobicia, 2044 - jesteście najbliżej. Powtarzam: 28. Zachodnia 211/303.
-Centrala, tu wóz 2044. Przyjąłem wezwanie.
-Dobrze 2044.
-Centrala, tu 2015. Robiąc obchód znaleźliśmy zwłoki w śmietniku, przy 33. Zachodniej między 168 i 169.
-2015 zaczekajcie trochę, na razie nie ma kto się nimi zająć.
-2015 do centrali, przyjąłem.
-Tu 2322. Jedziemy do Harlemu - wóz numer 2322 był opancerzonym autobusem, idealnym do przewożenia policjantów w sam środek zamieszek.
-Życzę szczęścia 2322 - ciepły kobiecy głos z centrali zawsze dodawał otuchy.
- Zgłoszenie o zadymie w klubie "Machina", 25. Zachodnia 201. Wozy 2081, 2440, 2501 bierzecie to.
-Tu 2081, przyjąłem, jedziemy.
-Wóz 2440, jedziemy.

-Tu 2501, również jedziemy.
-Centrala, tu 2015. Podejrzana sytuacja pod sklepem naprzeciwko. Zostawiamy ciało, przyślij wsparcie.
-2013 do 2015. Jesteśmy dwie przecznice od was, podjedziemy tam.
-Dzięki 2013.
-Centrala, tu 2044, wchodzimy do mieszkania.
-Rozumiem 2044.

Martin spojrzał na Carla i polecił:
-Jedź do tego gwałtu, zobaczymy co się tam stanie.
-Jedziemy szefie - odparł posterunkowy i mocniej przycisnął pedał gazu.

Radiowóz pomknął na północ Ósmą Aleją mijając zaniedbane bloki, opuszczone magazyny i sterczące bezwstydnie nad tym wszystkim wieżowce. Słońce powoli zachodziło i włączały się uliczne latarnie. Gazety fruwały na wietrze zahaczając o szare budki telefoniczne i wpadając do ciemnych zaułków. Miejsc, gdzie wśród kartonów i gorącej pary wodnej buchającej ze studzienek żyli bezdomni. Miejsc, gdzie odbywał się handel narkotykami, czasem nielegalną bronią i oprogramowaniem. Miejsc, gdzie ludzie ginęli zaskoczeni, nie mogąc liczyć na jakąkolwiek pomoc.

Biało-niebieski chevrolet minął ogrodzone siatką boisko do koszykówki, skręcił w lewo i zatrzymał się łagodnie za innym radiowozem. Po bokach przecznicy ciągnęły się sznury zaparkowanych samochodów, bardziej lub mniej poobijanych, czasem zupełnie zdewastowanych. Inspektor i posterunkowy wysiedli z wozu i weszli na chodnik. Otaczały ich typowe budynki mieszkalne o niskim standardzie, o kilku, kilkunastu piętrach. Kilka przecznic dalej wybijały się dumne drapacze chmur, kontrastujące z biedą tej ulicy. Krzątało się tu parę osób nie wiedząc co ze sobą zrobić tego wieczora. Raczej nie byli to dealerzy i członkowie gangów - zbyt biednie wyglądali. Nie tracąc czasu funkcjonariusze weszli do budynku numer dwieście jedenaście. Pomazane sprayem ściany i kiepskie oświetlenie stanowiły urok tego miejsca. Tak samo jak otwarty szyb windy, z którego skradziono kabinę. Stare betonowe schody doprowadziły policjantów na trzecie piętro. Idąc ciemnym korytarzem ujrzeli słabe światło wydobywające się z mieszkania numer trzysta trzy. Drzwi najwyraźniej otworzono silnym kopniakiem. W środku, na poplamionej krwią podłodze, leżał na plecach mężczyzna z rozrzuconymi rękami. Nad nim stało dwóch funkcjonariuszy. Jeden kończył rozmawiać z kimś przez radio, drugi spojrzał na wchodzących i próbując wywołać służbowy uśmiech na swej zmęczonej twarzy zaczął rozmowę:

-Zdjęliśmy go, szefie - rzekł patrząc na odznakę inspektora.
-Widzę. A co z kobietą?
-Nie żyje. Poderżnął jej gardło. Mój partner przed chwilą zawiadomił centralę.
-Dobrze... - inspektor spojrzał na świeżą dziurę po kuli w ścianie. Potem na kuchenny nóż. I jego martwego właściciela.
-Zastrzeliliśmy go, gdy rzucił się na nas z nożem - gliniarz szybko odpowiedział na nie zadane pytanie.
-Wbiegliśmy tu z odbezpieczoną bronią, wyważyliśmy drzwi, nagle on wyskoczył z sypialni, prosto na mojego partnera - dodał drugi.
-W porządku. Zabezpieczcie mieszkanie, zaczekajcie na śledczych - inspektor zakończył rozmowę i wraz z posterunkowym opuścił lokal.
-Ocenili sytuację i zrobili to, co do nich należało - rzekł niby do siebie, niby do Connora idąc korytarzem. - Chociaż kolejne morderstwo, i to tuż przed przybyciem jednostki, to niezbyt dobra

wiadomość. I konieczność użycia broni palnej... Ale trafili osiem razy, na dziewięć wystrzałów. Na dziewięć...
-Hell's Kitchen... Sprawdzimy teraz sklep przy trzydziestej trzeciej? - spytał posterunkowy.
-Zobaczymy.

Policjanci wyszli z budynku wsłuchując się w coraz głośniejszy ryk syren. Gdy podeszli do radiowozu minęły ich dwie jednostki nowojorskiej straży pożarnej - wóz gaśniczy i wóz drabiny mechanicznej. Po ulicach Wielkiego Jabłka prawie bez przerwy kursowały wozy strażackie. Echo ich żałobnych syren zawsze długo niosło się między wieżowcami...

***

Pociąg zatrzymał się na stacji i Jeff wysiadł z wagonu. Peron patrolowało trzech policjantów. Opanuj się, nie masz się czego bać - powtórzył w myślach. Przeszedł spokojnie między nimi i schodami wydostał się na powierzchnię. Był w zachodnim śródmieściu. Próbując opanować strach zaczął kontrolować oddech. Wsunął też rękę do kieszeni i wyjął małe plastikowe opakowanie. Wysypał na dłoń trzy żółte tabletki i połknął je. Bardzo silny, skuteczny środek na nerwy... Przynajmniej tak reklamował go uliczny sprzedawca. W aptece Jeff nigdy nie zdobyłby czegoś takiego.

Na ulicy było już chłodniej, niż wtedy, gdy wsiadał. Zbliżała się zimna jesienna noc. Spojrzał na zegarek - była siedemnasta czterdzieści. Miał parę ulic do przejścia, więc przyspieszył. Czuł jakby się znajdował na dnie wąwozu, budynki tutaj były bardzo wysokie. Pokonał kilka zatłoczonych skrzyżowań i wreszcie ujrzał przed sobą swój cel. J-J Constructions, siedemdziesięciopięciopiętrowy wieżowiec, wybudowany w latach trzydziestych obecnego stulecia. Zlokalizowany między Czterdziestą Drugą a Czterdziestą Pierwszą Ulicą, przy Dziesiątej Alei. Do piątego piętra był zajęty przez sklepy, wyżej były biura i restauracja na ostatnim piętrze. Pełen przepychu, bogactwa i wszystkiego co nieosiągalne dla zwykłego śmiertelnika. Jeff zadarł głowę w górę. Gdzieś tam, na sześćdziesiątym szóstym były biura LongLife. Firmy, która ubezpieczała jego żonę, a nie chciała zapłacić za jej leczenie, za dostarczenie Ambrozji. Dotknął pasa pod płaszczem. Jeszcze raz wszystko przemyślał. Nie chcieli mu pomóc, więc przygotował plan awaryjny. Dzisiaj dzwoniąc dał im ostatnią szansę. Sami doprowadzili do obecnej sytuacji. Ruszył w stronę głównego wejścia. Oszklone drzwi rozsunęły się bezgłośnie, gdy minął fotokomórkę, i znalazł się w centrum handlowym. Skręcił w lewo, do wind prowadzących na najwyższe piętra. Nie czekał długo. Wkroczył do obszernej windy razem z grupką schludnie ubranych pracowników firm sprzątających. Ruszyli. Jak na razie nikt nie zainteresował się jego osobą. Rozejrzał się wokół siebie, wszyscy byli pogrążeni we własnych myślach. Zatrzymał wzrok na swoim obiciu w lustrze na tylnej ścianie. Uśmiechnął się smutno. Teraz, albo nigdy, pomyślał. Spokojnie wjechał na sześćdziesiąte szóste. Opuścił windę i skierował się w stronę biur. Otworzył przeszklone drzwi i przeszedł szybkim krokiem przez poczekalnię mijając strażnika. Dotarł do dużych dębowych drzwi, obok których siedziała za kontuarem sekretarka pana Wayne'a Dicksona Juniora.

***

-Było wspaniale - powiedziała Sally zapinając żakiet.
Wayne odpowiedział jej dumnym spojrzeniem, zapinając spodnie.
-Poprawię ci krawat - podeszła do niego i nagle zamarła w bezruchu z wyciągniętą w powietrzu ręką.
Drzwi otworzyły się z hukiem i do środka wkroczył nieznajomy mężczyzna.
-Co to za wtargnięcie?! - krzyknął rozzłoszczony Wayne.
-Mówiłam mu, że tu nie wolno wchodzić... - wydusiła z siebie sekretarka łamiącym się głosem.

-Spokojnie, zaraz go wyprowadzę - rzekł wchodzący do pomieszczenia strażnik.
-Stój! - krzyknął obcy i podszedł bliżej okna, oddalając się od drzwi.
- Nie ruszaj się! Mam bombę! - odchylił poły płaszcza.
-O Boże! - przerażona Sally wtuliła się w pracodawcę.
-Strażnik, zrób coś!... - Wayne nie wiedział co począć, liczył, że mężczyzna w brązowym uniformie zatrudniany przez J-J Constructions rozwiąże problem.
-Niech nie podchodzi! - mężczyzna wyjął z kieszeni zapalnik i zdjął górną osłonę. Ujął go w lewej dłoni i kciukiem wcisnął przycisk. Następnie nacisnął go jeszcze raz i przytrzymał. - Bomba wybuchnie jeśli zdejmę palec z przycisku. Strażnik nie zdołał wymówić żadnego słowa tylko zrobił mały krok w tył.
Sekretarka zemdlała i leżała teraz na miękkiej wykładzinie, lecz nikt tego nie zauważył.
-Wyjdź stąd i zamknij drzwi. Potem możesz robić co chcesz, łącznie z wzywaniem glin, ale zabroń im wchodzić do budynku - polecił strażnikowi, co ten pospiesznie uczynił. Potężne drzwi zamknęły się z hukiem, w pułapce pozostały dwie ofiary.
-Co-o... - wybąkał Wayne.
-No dobrze. Pozwolicie państwo, że się przedstawię: jestem Jeff Mirckson. Przyszedłem w sprawie... - zawiesił głos. - A może już wiecie czemu tu jestem?
-Chce pan wyłudzić od nas pieniądze! - krzyknął wyraźnie zdenerwowany Wayne. Sally wtuliła się w niego jeszcze mocniej, ciągle milcząc.
-Błąd. Ja chcę tylko pieniędzy na Ambrozję, aby moja żona wyzdrowiała. Jej polisa obejmuje przecież zwrot kosztów za leczenie chorób takich jak Szara Śmierć.
-Polisa dotyczy... - dyrektor LongLife próbował wytoczyć swą biurokratyczną broń, zgodnie z zasadą "korporacja wszystkim, klienci niczym".
-Dobrze wiem czego dotyczy - przerwał mu Jeff. Od wyjścia strażnika cały czas mówił spokojnie, na jego twarzy nie było ani śladu zdenerwowania. - Dokładnie studiowałem ją razem z żoną przed podpisaniem umowy.
-Czego od nas chcesz?! - wykrzyczała Sally roztrzęsionym głosem.
-Już ty dobrze wiesz czego. Poznaję twój głos suko: to ty zawsze odbierałaś, gdy dzwoniłem bezpośrednio do szefa tego burdelu! - Jeff podniósł głos, lecz wciąż zachowywał spokój, zażyty lek działał bardzo dobrze. Zrobił parę kroków wzdłuż południowej ściany. Okna ciągnęły się na niej od podłogi do sufitu, można było wygodnie podziwiać Czterdziestą Pierwszą Ulicę. - Ładny widok - rzekł patrząc w dół. Jak na razie nie było tam żadnego zbiegowiska, ani pojazdów policji, czy straży pożarnej. Jednak mogło się to za chwilę zmienić...

***

Wóz policyjny mknął na sygnale aleją na północ. Posterunkowy ciągle kręcił kierownicą, tak że samochód jechał zygzakiem - dawało to parę sekund na reakcję, gdyby z przecznicy wyskoczył jakiś pojazd. Inspektor patrzył zamyślony na przesuwające się za oknami budynki. Wieżowce walczyły z chmurami o dostęp do nieba, a w blasku lamp chodnikami przemykały się pojedyncze ludzkie sylwetki. W myślach liczył mijane przecznice, trzydziesta szósta, trzydziesta siódma... Posterunkowy zmniejszył prędkość, trzydziesta ósma, trzydziesta dziewiąta... Policjanci przy blokadzie drogi przepuścili radiowóz. Martin i Carl wjechali do obszaru wyłączonego z życia miasta. W obrębie tych kilku ulic znajdować się mogli tylko policjanci, strażacy... i personel UNATCO. Radiowóz zahamował przy skrzyżowaniu z Czterdziestą Ulicą. Martin wysiadając spojrzał na dumną wieżę J-J Constructions. Jeszcze godzinę temu miał nadzieję na spokojną noc... Wypatrzył między funkcjonariuszami publicznymi strażaka w białym hełmie i podszedł do niego.

-NYPD, inspektor Martin Rawar z Dziesiątego Komisariatu - przedstawił się odchylając połę płaszcza i wskazując odznakę na koszuli.
-FDNY, dowódca jedenastego batalionu Will Johnson - odparł strażak.
-Mam nadzieję, że uda mi się nie dopuścić do wybuchu...
-Wiem. Jakby co, jesteśmy gotowi.
Ze strażakami nigdy nie ma problemów, pomyślał inspektor. Z twarzy dowódcy batalionu można było odczytać fachowość i odwagę, toteż Martin oddalił się. Niedaleko przy dwóch wozach pożarniczych strażacy jeszcze raz sprawdzali sprzęt, a obok kręciło się kilku policjantów. Jeden z nich odłączył się od grupki i podbiegł do Rawara.
-Porucznik Edgar J. Davis. Dobrze, że szybko się pan zjawił szefie - rzekł policjant.
-Witam poruczniku. Jak wygląda sytuacja?
-Kontaktu nie nawiązaliśmy, ludzie cały czas wychodzą z budynku, jednak my nie możemy tam wchodzić. Zjawiliśmy się tuż po tym, jak powiadomił nas piętnaście minut temu strażnik budynku. Teraz jest w przenośnym centrum dowodzenia. Chce pan z nim porozmawiać?
-Chodźmy. Dajcie mi też nagrania z kamer przy wejściu.
-Dał je nam jeden ze strażników, jednak nie widać nic szczególnego... To znaczy, tak jest!

Porucznik, inspektor i posterunkowy ruszyli w stronę pojazdu operacyjnego. Martin jeszcze raz zadarł głowę patrząc na wyrastający zza innych budynków wieżowiec J-J Constructions. Pierwsza poważna robota na nowej posadzie i akurat w dniu awansu... Spojrzał przed siebie, na ulicy stał ukosem podłużny wóz w barwach policji.

-Dobrze pan wie, że nie damy panu ani kredyta - Dickson Jr starał się udawać nieugiętego.
-Chcę tylko żeby moja żona wyzdrowiała. Jeśli nie dostanie Ambrozji stracę ją na zawsze. I to już niedługo... - Jeff podniósł do góry zapalnik i obejrzał go z obu stron. - Hm, może nie na zawsze, może to cacko pozwoli mi się z nią spotkać.
-Trafisz prosto do piekła...
-Na szczęście nie trafię tam bez żadnych znajomych. Będziemy trzymać się razem. Zresztą ktoś taki jak pan pewnie nie wierzy w bajki o Piekle i Niebie - Jeff przeszedł wzdłuż okien. Tłumek, który się zgromadził został przepędzony przez policję, zaczęły nadjeżdżać pierwsze wozy strażackie i karetki. Wygląda na to, że władze naprawdę liczyły się z możliwością wybuchu. Policjanci ustawili blokady, zapewne niedługo zjawi się negocjator. Strażnik przekazał glinom wszystko co wydarzyło się w biurze. Jeff zastanowił się chwilę. Jak negocjator się z nim skontaktuje? Pewnie zadzwoni na biurowy telefon, może też będzie nawoływał go do poddania się za pośrednictwem telewizji. Pozostawało czekać. - No dobrze, odpowiedz mi na jedno pytanie Dickson. Po cholerę narażasz życie swoje i innych ludzi?
-Powtarzam, nie dam ani kredyta! Nasza firma nie współpracuje z terrorystami!
-Ja też bym z nimi nie współpracował, wyjątkowo się z wami zgadzam.

***

Pozostać na miejscu do odwołania. Nie angażować się też w nadchodzące starcie z NSF - tu wykazać ma się młodszy braciszek niejakiego Dentona. Zająć się swoimi sprawami, ale być gotowym do akcji... Andrew Zholz siedział samotnie przy stoliku wypalając kolejnego papierosa. Jego świeżo przeszczepione płuca znów zapełniały się toksycznymi substancjami smolistymi. Rozejrzał się po sali. Było jeszcze pusto, lokal zapełniał się zwykle późniejszą porą. Zatrzymał swój wzrok na stojącej za ladą kobiecie, ubranej w białą bluzkę odsłaniającą mechaniczne protezy rąk. Nie widział jakiegoś praktycznego zastosowania takich wszczepów u barmanki, więc stwierdził iż kiedyś musiała przeżyć

wypadek. Pamiętał, że gdy wchodził do budynku, rozmawiał z nią jakiś mężczyzna, którego teraz nie mógł odnaleźć. Zgasił niedopałek i rozgniótł go w popielniczce, miał dość czekania. Wbił wzrok w przypominającą bruk posadzkę i zastanawiał się, czemu dowództwo nie może od razu posłać go do akcji. Siedział w Tawernie "Underworld" już ponad godzinę i nic z tego nie wynikało. Dla zabicia czasu zagrał partyjkę w bilard z jakimś sprzedawcą używanych samochodów. Jednak teraz pragnął już jechać. Wpadał do podobnych barów raz na jakiś czas, bo lubił klimat takich miejsc. Teraz miał już dość muzyki, żałował, że nie może się napić czegoś porządnego, chciał rzucić którąś z roślin doniczkowych o ścianę. Czuł, że jeśli zaraz się stąd nie ruszy, wszczepy w jego organizmie rozerwą go na strzępy.

***

Jeff spojrzał na zegarek. Policja powinna już podjąć próby negocjacji. Jednak nie zdenerwował się, lek dalej robił swoje. Uspokajał, nawet aż za dobrze. Jeff miał ochotę wybuchnąć śmiechem, poczuł się dziwnie wesoły. Wreszcie telefon na biurku zadzwonił.

-Odbierz - polecił sekretarce Dicksona.
-Biuro Wayne'a Dicksona Juniora, dyrektora firmy LongLife - tłumiąc płacz powiedziała do słuchawki.
-Inspektor Martin Rawar z Hell's Kitchen... - odezwał się typowy policyjny głos. Sally wyciągnęła słuchawkę w stronę Jeffa.
-To chyba do ciebie - rzucił Wayne.
-Jeff Mirckson - rzekł biorąc słuchawkę.
-Inspektor Martin Rawar z Hell's Kitchen... - powtórzył policjant.
-Inspektor z Hell's Kitchen? Hmm... Gliniarz spod czterdziestki czwórki? Nawet nie wiedziałem, że jest pan moim sąsiadem. Witaj Martin.
-No cóż, świat jest mały.
-I to jak... No dobra, dawaj tą nawijkę, ja będę współpracował tylko wtedy jak LongLife zapłaci za leczenie mojej żony. Nie chcę żadnego śmigłowca i miliona kredytów, wiesz... Chcę, żeby moja żona była zdrowa i mogła żyć.
-Rozumiem cię Jeff, na pewno się dogadamy.
-My tak, ale czy ty dogadasz się z nimi? Niezłe skurwysyny z nich...
-Tak, też ich nie lubię. Podaj mi tego skurwysyna Dicksona.
-Za chwilę. Wiem, że równy gość z ciebie i nie będziesz mnie szantażował moją rodziną?
-Nigdy w życiu. Możesz mi zaufać, Jeff.
-To świetnie. Aha, gratuluję awansu. Życzę szczęścia, odpowiadać za bezpieczeństwo w Hell's Kitchen... Stary, ale się wkopałeś - Jeff roześmiał się. Skutki uboczne leku zaczynały się w pełni ujawniać.
-Spokojnie dam sobie radę.
-No co ty! Hahaha, Martin, jesteś moim fuflem, no dobra, daję tego skurwysyna.
-Dzięki.

***

Wreszcie w uchu Andrew zatrzeszczał głośniczek - mógł jechać. Wstał, ściągnął z oparcia krzesła kurtkę i skierował się ku wyjściu. Jednak z korytarza nagle wypadł policjant i kazał wszystkim pozostać na swoich miejscach. Miał na sobie kamizelkę chroniącą przed silnymi uderzeniami i hełm z

odblaskową przyłbicą. Wyglądało na to, że na zewnątrz zapowiadały się gorące starcia, co zresztą potwierdziły jego słowa.

-Policja! Pozostańcie w tym barze. Sytuacja na ulicy niebawem stanie się niebezpieczna, widziano tam NSF. Zachowajcie spokój, UNATCO jest już w drodze. Zapowiadana przez szefostwo akcja wyciągnęła rebeliantów na ulice. Cóż, na mnie już czas, pomyślał Andrew i spróbował wyminąć policjanta.
-Dokąd się pan wybiera? Kazałem pozostać w środku! - wyjście nie było jednak takie proste. Jako, że nie chciał przebywać w barze w uniformie, Andrew musiał teraz wygrzebać z kieszeni swoją odznakę. Cholera, czemu ona jest tak głęboko. Poza tym denerwował go fakt, iż policjanci z oddziałów tłumiących zamieszki zawsze mieli zasłonięte twarze, tak jak ten przed nim. Te cholerne odblaskowe przyłbice. Nie wiedział czemu, ale nienawidził tego. Wreszcie wydobył blachę i pokazał gliniarzowi.
-Oczywiście. Polecenie to nie dotyczy personelu UNATCO - policjant odsunął się umożliwiając agentowi przejście. - Innym zaś próbę wyjścia będę zmuszony udaremnić środkami przymusu bezpośredniego!

Andrew nie lubił tych formułek, nie lubił policjantów. Oni zaś nie lubili jego, czuł to. Zapewne teraz klnie, lub co gorsza stroi głupie miny - Andrew nie mógł zwalczyć bzdurnych myśli. - A niech wsadzi sobie tą pałkę z paralizatorem i gazem pieprzonym w dupę! Wyszedł na ulicę i odszukał wzrokiem swój samochód. Wsiadł i odpalił silnik. Stara dobra Toyota UrbanCb zaskoczyła od razu. Ruszył oświetloną nikłym światłem latarni Osiemnastą Ulicą. Na chodniku stała grupka gliniarzy takich jak ten z baru. Widząc ich, agent zaklął i docisnął gaz, aby jak najszybciej opuścić to miejsce.

***

-Hahaha, dawno się tak nie bawiłem. To zadzwonię do ciebie za jakieś piętnaście minut, na razie Martin.

Jeff rozłączył się. Inspektor odłożył telefon komórkowy i oparł czoło na dłoni. Dickson nie umiał współpracować z policją, wpadł w panikę. Negocjacje z Mircksonem też nie szły dobrze. Z każdą kolejną rozmową było coraz gorzej. Jeff sprawiał wrażenie naćpanego, Martin domyślał się, że przedawkował jakieś leki, bądź zażył narkotyk, aby dodać sobie odwagi. Niestety Mirckson nie potrafił już sformułować czego chce i inspektor nie mógł do niego dotrzeć. Spojrzał na Connora. Funkcjonariusz czekał w milczeniu na rozkazy. Pewnie i on domyślał się, że wyprowadzenie Jeffa stawało się niemożliwe... Martin wiedział, że za pomocą impulsu elektromagnetycznego można by szybko rozbroić bombę. Niestety magazyny pocisków i granatów EMP strzegli biurokraci z UNATCO. Pozostawało użycie konwencjonalnej broni. Martin miał dostęp do substancji powodującej natychmiastowy paraliż mięśni. Wysłany do akcji policjant mógłby dostać się do biura poprzez szyb wentylacyjny. Jeden strzał z kuszy i Jeff nie będzie w stanie rozewrzeć dłoni, pozostanie zaciśnięta na zapalniku. Niestety, nie wiadomo, czy Mirckson nie ma w zanadrzu jeszcze jakiejś niespodzianki i czy gdy usłyszy, wyczuje czyjąś obecność w szybie wentylacyjnym nie zdetonuje bomby. Bezszelestne przejście takim tunelem było możliwe tylko dzięki specjalistycznemu szkoleniu, bądź wszczepom. Poza tym trafienie w ramię Jeffa z takiego miejsca jak ów szyb również było kłopotliwą kwestią. Strzałka musiała przelecieć przez kratkę i ugodzić prosto w ramię. Obserwator z wieżowca naprzeciwko zameldował, że Jeff trzyma detonator w lewej ręce, przynajmniej to było jasne. Jednak by oddać strzał, należałoby zdjąć kratkę z szybu, a to niemożliwe. Ostatecznie nie wiadomo pod wpływem jakich substancji chemicznych jest Jeff, czy środek by na niego zadziałał...

Andrew Zholz dociskał pedał gazu do oporu. Jego Toyota przecinała Manhattan z zawrotną prędkością. Powtórzył w myślach co miał zrobić. Plan był prosty, traktował tą akcję jako rozgrzewkę przed innymi zadaniami. Miał dostać się do biura szybem wentylacyjnym i stamtąd wystrzelić pocisk EMP. Impuls elektromagnetyczny będzie na tyle silny, aby wyłączyć zapalnik i unieszkodliwić bombę. Potem pozostawała tylko egzekucja terrorysty. Proste, łatwe i przyjemne. Spojrzał na monitor komputera pokładowego. Zbliżał się do blokady drogi, więc zwolnił. W końcu zatrzymał się i opuścił szybę. Gliniarze zmierzyli go groźnym spojrzeniem. Pomachał im przed nosem odznaką agenta UNATCO, więc przepuścili go, aczkolwiek niechętnie. W sumie Andrew wolał szczere wrogie spojrzenia od odbicia własnej twarzy na policyjnej przyłbicy. Wjechał do zamkniętej strefy. Zaparkował swój samochód gdzieś między karetką a wozem strażackim i wysiadł. Wyjął z bagażnika potrzebny sprzęt i przygotował się do akcji. Zdjął kurtkę, założył kamizelkę kuloodporną, a na nią taktyczną. Koszulka bez rękawów odsłaniała jego muskularne ręce. W rzeczywistości tkanki mięśni zostały zastąpione sztucznymi splotami, a kości wzmocnione tytanem. Nogi również były tak zmodyfikowane. Ponadto w skórę kończyn wszczepiono sztuczną warstwę dającą pewną ochronę przed zabłąkanymi kulami. Poza tym Andrew miał przeszczepione organy dodatkowo z silniczkami zwiększającymi ich wydajność. Mimo wszystko nie zgodził się na ulepszenie wzroku dzięki silnym implantom, nie chciał wyglądać jak jeden z agentów, Gunther Hermann. Zadowalał się goglami wyposażonymi w możliwość przybliżania obrazu, widzenia w podczerwieni, wyświetlania daty i godziny oraz wielu innych przydatnych rzeczy. Do magazynka pistoletu załadował dwa pociski EMP, tak na wszelki wypadek. Co dwie kulki to nie jedna... Drugi pistolet załadował standardową amunicją. Schował broń do kabur na pasku i wetknął kilka zapasowych magazynków do kieszeni kamizelki. Zawahał się. Klepnął się w głowę i wyjął zbędną amunicję. Zamknął bagażnik i zatrzymał pierwszego napotkanego policjanta.

-Gdzie jest dowódca akcji? - spytał pokazując swoją odznakę.
-Inspektor Rawar jest w wozie operacyjnym, przy wschodniej ścianie budynku - odparł gliniarz.
- Zaprowadzić pana? - Andrew wyczuł ironię.
-Starczy! Wracajcie do swoich zajęć stójkowy.
Gliniarz odszedł bez słowa. Agent przebiegł ulicą i wszedł do pojazdu.
-Agent UNATCO Andrew Zholz - wylegitymował się.
-Inspektor Martin Rawar, dowódca akcji - odrzekł mężczyzna ubrany w długi czarny płaszcz. - O co chodzi? - spytał okazując swe niezadowolenie z powodu wejścia agenta.
-Wchodzę do budynku.
-Jak to? Prowadzę negocjacje...
-Coś nieudolnie panu to idzie, więc czas by UNATCO przystąpiło do akcji. Niech zostawi pan robotę zawodowcom.
-Czy nie lepiej by było, żeby zajął się pan NSF?
-Dla pana lepiej by było, gdyby nie utrudniał mi pan pracy. Mamy tu kryzys, więc policja jest ściśle zobowiązana do współpracy z nami. Nie mamy o czym mówić. Plany budynku już widziałem czekając na rozkaz wyruszenia do akcji, jestem gotów do działań. Niech pan poinformuje swoich ludzi, że wchodzę, nie chcę niepotrzebnego zamieszania - spojrzał na Connora, jakby winił go za bycie policjantem, a w dodatku podwładnym Rawara. Następnie znów zwrócił się do inspektora. - Poza tym zabraniam panu informować tego samobójcę o moich działaniach. Wszystko jasne? Pan będzie negocjował, ja będę działał.
-Rozumiem. Jednak co dokładnie zamierza pan zrobić? - pomimo niechęci do UNATCO, Martin nie zamierzał marnować czasu na kłótnie.
-Wejść tam i wystrzelić EMP, to wszystko.
-No cóż, niech będzie - odparł inspektor, nie do końca przekonany.

***

Martin mimo wszystko nie potrafił zaufać agentowi UNATCO. Czuł, że ten coś ukrywał. Jednak nie miał czasu się teraz nad tym zastanawiać. Zresztą i tak nie miał wyboru, wiedział, że sam nie wyprowadzi Jeffa z budynku. Narkotyki oplotły jego umysł, mógł pod wpływem nagłego impulsu zdetonować ładunek. To było ostatnią rzeczą, którą Martin chciał zobaczyć tej nocy - wybuch w J-J Constructions. Ostro przeklinał UNATCO, wolałby posłać do budynku swojego człowieka. Gdyby tylko policja miała swój własny skład amunicji EMP...

-Czuję, że ten skubaniec coś knuje... - zaczął posterunkowy.
-Na pewno przed nami coś ukrył - przyznał inspektor. - To styl UNATCO. Wspominał, że widział plany czekając na akcję... Czyli, gdy tylko się dowiedzieli o zajściu, wszystko przygotowali i czekali na odpowiedni dla siebie moment.
-Jednak w tym agencie było coś jeszcze, co kazało mi określić go jako skurwysyńskiego śmiecia, od razu jak wszedł.
-Gdybym miał EMP nie wpuściłbym go do budynku. Ale masz rację... To się źle skończy. Pytanie tylko jak bardzo źle.
-Pana optymizm, szefie, jest niezastąpiony.
-Wychowałem się i mieszkam w Brooklynie, Connor - inspektor uśmiechnął się.
Nagle w całym wozie operacyjnym rozbrzmiał dzwonek jego komórki.
-Jeff - rzekł patrząc na wyświetlacz. - Trzymaj kciuki - poprosił posterunkowego i odebrał.
-Martin przy telefonie.
-To ja, Jeff... - głos był niepewny.
-Coś się stało?
-Zaraz umrę!
-Nieprawda! Niby dlaczego miałbyś umierać?
-Czuję to... Boję się! - sytuacja diametralnie się odwróciła. Inspektor przypuszczał, że albo narkotyk był za słaby i przestawał działać, albo oprócz rozbawienia wywoływał jeszcze stany lękowe. Miał nadzieję, że agent zdąży rozbroić bombę, zanim przerażony Jeff ją zdetonuje.
-Spokojnie, wszystko będzie dobrze jeśli mnie posłuchasz...
-Martin, pomóż mi!
-Pomogę, nie bój się.
-Idą po mnie! Idą! Martin, idą po mnie! - czy to możliwe, aby Jeff wyczuł zbliżającego się agenta? Jeśli tak, to musiał się zaopatrywać u cholernie dobrego i drogiego dealera, pomyślał Rawar. Dostęp do narkotyków aż tak bardzo wyostrzających zmysły jest prawie niemożliwy...
-Nikt po ciebie nie idzie - odparł z jak największym spokojem.
-Ale, kiedy ja wiem... Tak... Jest! Ktoś tu jest! Martin pomóż mi! Obroń mnie!
-Mam przyjść do ciebie? Jeff? Cholera... - telefon milczał. - Połączenie zostało zerwane - inspektor poinformował podwładnego.
-Czyżby nasz agent odpalił już EMP?
-Mam nadzieję...

***

Gdyby ten paranoik nie wprawił sobie kuloodpornych szyb, w ogóle nie musiałbym tu wchodzić - stwierdził w myślach Andrew. Jednak w obecnej sytuacji nie mógł wypróbować swoich snajperskich umiejętności, tylko musiał czołgać się dalej przez szyb wentylacyjny. Na sześćdziesiąte szóste piętro wjechał szybkobieżną windą, potem wszedł do sąsiadującego z dyrektorem LongLife biura. Szybem

wentylacyjnym miał pokonać tylko kilkanaście metrów. Za szóstym zakrętem ujrzał światło na końcu tunelu. Plan wyświetlany przez gogle potwierdzał iż było to biuro Dicksona. Poza tym zbliżając obraz dostrzegł dyrektora i jego sekretarkę siedzących pod ścianą. Wyglądali na bardzo przestraszonych. Cel misji spacerował wzdłuż okien i rozmawiał przez telefon komórkowy. Wszystko się zgadzało. Był już blisko. Dotarł do rozwidlenia i obrócił się. Przesuwał się teraz na plecach nogami do przodu. Wszczepy w jego skórze czyniły go prawie niesłyszalnym. Prawy pistolet - EMP, lewy - zwykła amunicja. Włączył wszczep chroniący go przed utratą energii bioelektrycznej. Zmusił rdzeń nadnerczy do produkcji większej ilości adrenaliny. Włączył wszczepy w mięśniach. Był gotów.

Odepchnął się rękoma i wypadł do przodu wybijając nogami kratkę. Implanty po wewnętrznej stronie jego dłoni sprawiły, że pistolety wyfrunęły z kabur i wylądowały w rękach. Cel był już namierzony. Prawy palec wskazujący nacisnął na spust i kula opuściła lufę. Pomknęła w stronę Jeffa i ugodziła go w lewę ramię. Niebieski błysk ogarnął całe pomieszczenie. Światła zamigotały i zgasły. Andrew wylądował na kratce upadającej z hukiem na podłogę. Zaczął wyłączać wszczepy i czas znów ruszył swoim naturalnym tempem. Włączyło się także światło w pokoju.

Spanikowany Jeff odrzucił telefon i zdjął kciuk z detonatora. Jednak nic się nie stało. Nacisnął go nerwowo jeszcze kilka razy i upadł na kolana. Uderzył twarzą o podłogę i przekręcił się na plecy. Odpychając się nogami zbliżył się do okna i z obłędem w oczach próbował rozbić je pięściami. Andrew podniósł lewą rękę i nacisnął spust tylko raz. Jeff znieruchomiał z przewierconą na wylot głową. Prawy oczodół stał się dziurą wypełnioną papką, będącą mieszaniną krwi, mózgu i oka. Wszystko powoli spływało po twarzy...

-Żałosne - mruknął Andrew. Odwrócił się i popatrzył na dwójkę korporacyjnych sługusów skulonych w rogu pokoju. - Już.
-Ju-już? - cały czas byli w szoku.
-Nie, kurwa, jeszcze - chciał powiedzieć, ale opamiętał się. - Tak. Jesteście bezpieczni. Chodźmy stąd - rzekł zamiast tego.

***

Minuty wlokły się niemiłosiernie. Agent nie dawał żadnego znaku życia trzymając inspektora w niepewności. W końcu radiotelefon posterunkowego zabrzęczał.
-Pojazd dowodzenia, odbiór.
-Zgłasza się funkcjonariusz Riggs. Agent właśnie wyszedł z budynku, razem z zakładnikami.
Rawar spojrzał dziwnym wzrokiem na Connora i wyskoczył z pojazdu. Posterunkowy ruszył za nim. Gdy dobiegli pod wejście, panem Dicksonem i jego sekretarką zajmowali się już sanitariusze. Inspektor podszedł do agenta. Dwumetrowe augmentowane ciało popatrzyło na niego z góry.
-Co tu jest grane, Zholz? Żadnej łączności! I gdzie Mirckson? - Martin był wściekły.
-Rzucał się - odparł krótko agent.
-Zabiłeś go? Zabiłeś rozbrojonego człowieka?
-Procedury...
-Wsadź je swojej matce - zerwał z piersi Connora radiotelefon. - Rawar. Wjedźcie na górę po tego Mircksona. Połącz mnie teraz z tym strażakiem, Johnsonem.
-10-4.
Krótki trzask.
-Inspektor Rawar.
-Tu Johnson. Już po wszystkim?

-Tak, koniec akcji.
-Fajnie się współpracowało, zabieram ludzi.
-Zabiłeś z zimną krwią rozbrojonego człowieka - rzekł oddając komunikator posterunkowemu. - Tak was szkolą?
-Był zagrożeniem.

Inspektor odwrócił się i odszedł. Nie było sensu tracić czasu ze Zholzem. Był jedną z maszyn do zabijania na usługach UNATCO. Od kiedy założyli swoją bazę na Liberty Island zaczęły się problemy. Teraz to już codzienność. Stary O'Hara wiedział kiedy odejść... Niech ktoś posprząta ten bałagan, muszę się rozładować...

-Connor, idź do Davisa i skończcie akcję. Ja wracam na komisariat - powiedział wsiadając do radiowozu.
-Rozumiem szefie.
Kilka minut później wóz 2344 wyjechał z zamkniętej strefy. Wyprzedził kolumnę wozów strażackich kierując się dalej na południe. Podświetlona wieża J-J Constructions została w tyle, ginąc w morzu wieżowców śródmieścia. Spokój przerwał nagły komunikat płynący głośnika.
-Sierżant UNATCO, Danny Nedver.
-Inspektor Martin Rawar, o co chodzi?
-Będziemy potrzebować wsparcia przy szturmowaniu magazynu NSF. Dwudziesta Ulica Zachodnia, 139.
Komisariat był niecałe sto numerów na zachód przy tej samej ulicy.
-Jakiego wsparcia? Moi ludzie już przegonili cywilów z tego rejonu.
-Wsparcia przy szturmie.

***

Wschodziło słońce, gdy inspektor wychodził z brooklyńskiej stacji metra. Był zmęczony, dwie duże nieudane akcje na jednej zmianie obniżyły też jego morale. Marzył teraz o prysznicu i łóżku, by następną noc zacząć lepiej. Jednak karetka stojąca pod jego blokiem mogła zmienić te plany. Wszedł budynku i skierował się na schody. Dotarł na czwarte piętro i wyszedł na korytarz. Płacz słyszalny zza otwartych drzwi mieszkania państwa Mirckson nie wróżył niczego dobrego. Inspektor przystanął. Z lokalu wyszło dwóch sanitariuszy pchając nosze na kółkach. Na nich spoczywał człowiek zakryty prześcieradłem. Obok szła zapłakana dziewczyna. Weszli do windy. Rawar patrzył jak drzwi się zamykają i kabina zjeżdża w dół. Zniknął w swoim mieszkaniu. Karetka odjechała w ciszy. Rozpoczął się kolejny nowojorski dzień.

Deus Ex Fortress

autor: **EternalSpark**
tłumaczenie: Private Newman
źródło: PlanetDeusEx
Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 29.10.2005

Było ciemno, tak jak normalnie o tej porze. Stłumione światła powoli sączyły energię, oszczędzając generatory i pomagając mieszkańcom w zaśnięciu. Charles Dustan szedł niespiesznym krokiem w stronę swojej kwatery. Po drodze mijał setki dobrze mu znanych drzwi, obok których przechodził każdego dnia. Wiedział, że nigdy nie dowie się, co one skrywają. Taki już był kompleks, w którym mieszkał - tętniący życiem złożonym z tajemnic.

Dotarłszy do kwatery, położył niechętnie swoją rękę na płytce przymocowanej do ściany, która zeskanowała obraz jego dłoni, wydając słaby warkot. Drzwi otworzyły się wraz z irytującym brzękiem, który słyszał od czterdziestu lat, odsłaniając jego skromne mieszkanie.

Wiedział, że to niezłe miejsce na zmrużenie oczu. Znajdowało się daleko od powierzchni, daleko od wichru i gruzów, od których odgradzały go grube ściany. Charles miał symulator video 5 generacji na wypadek, gdyby się nudził, a także zestaw telewizyjny. No i oczywiście kanapę, którą przekazał mu ojciec, a jemu z kolei dał ją dziadek. Ciepła, wygodna kanapa, na której zazwyczaj sypiał.

Charles usiadł na kanapie, która zdawała się witać go radośnie. Wyciągnął symulator, przełączył go na "sen" i usiadł. Symulatory pomagały mu się odprężyć, mimo że nigdy go nie usypiały.

Kilka chwil później czyjaś ręka szarpnęła go za bieliznę, co wyrwało go z symulatora. Zdejmując go z oczu ujrzał sześć czy siedem dzieci stojących przy jego łóżku z szeroko otwartymi, niewinnymi oczyma. Dzieci zamieszkujące kompleks często do niego przychodziły, z tego czy innego powodu.

- Powiedział Pan, że opowie nam resztę historii dziś wieczorem! - odezwało się dziecko o brunatnych włosach, które nim szarpnęło, a teraz patrzyło nań z nadzieją w oczach. Charles nie mógł sobie przypomnieć jego imienia, ale przypuszczał, że to dziecko Commerforda, Billy.
- A tak, macie rację... - odrzekł, kładąc wideosymulator na stoliku za kanapą. - Na czym to skończyliśmy?
- Denton! Miał zdecydować, co zrobić! - zapiszczał dzieciak z tyłu.

Charles zachichotał, kiwając głową.

- A tak... Mówiłem wam o starych czasach, tych jeszcze sprzed Wojen. No więc słuchajcie, Denton musiał wybrać, jak pozbyć się złego Boba Page'a. Życzliwa SI, Helios, pragnęła, by Denton połączył się z nią w nadziei na stworzenie idealnego społeczeństwa. Prastara organizacja, której imienia nie potrafię sobie przypomnieć, chciała, aby JC wysadził w powietrze Pana Page'a, lecz pozostawił resztę fortecy nietkniętą. Człowiek imieniem Tracer Tong chciał z kolei, aby Denton wysadził w powietrze **wszystko**, tak żeby nikt taki jak Bob Page nie mógł powrócić!
- W końcu, Denton zdecydował, że nie lubi Pradawnej Organizacji i nie chce wysadzić w powietrze wszystkiego, tak więc jedyną rzeczą, jaką mógł zrobić, było połączenie się ze Sztuczną Inteligencją,

Heliosem. Denton parokrotnie omal nie zginął, zdołał jednak zniszczyć kilka ważnych komputerów i Helios oraz Denton mogli stać się jednością. Zjednoczyli się, stwarzając HelioDentona, o czym z pewnością uczyliście się z filmów historycznych.
- Przez czterdzieści lat HelioDenton rządził światem wprost cudownie. Nigdy tego nie widziałem; nie byłem jeszcze narodzony. Ale nie było wojen, chorób, ignorancji... niektórzy ludzie chcieli nawet zmienić nazwę planety na Eden.
- Potem zaczęło się dziać źle. Niektórzy mówią, że Dentonowa część HelioDentona umarła. Inni twierdzą, że część tego, co było Heliosem - SI zwana Ikarem - przejęła kontrolę nad Trójcą. Ale to wszystko plotki. Wiadomo na pewno, że ludzkość domagała się niezależności od HelioDentona po raz pierwszy od czterdziestu lat. Rzecz jasna, HelioDentonowi się to nie spodobało.
- Według podręczników historii zaczęło się to powoli. Pojedynczy ludzie zaczęli znikać, kilka stacji telewizyjnych opowiadających się za niezależnością zostało zamkniętych z powodu "niewłaściwego użycia mediów elektronicznych". Już wkrótce jednak Helios unicestwiał całe narody pragnące wyrwać się spod jego władzy. Masowe egzekucje w celu "utrzymania pokoju" stały się codziennością. Kwestią czasu było wysyłanie przez HelioDentona nano-ulepszonych żołnierzy w celu utrzymania pokoju.
- Korporacja OmniSphere - "biznesowa" wersja UEA... Ta grupa firm połączyła się, by zyskać monopol nad rynkiem zasobów naturalnych, lecz wskutek jej rozwiniętej nanotechnologii i uzbrojenia stanęła przed szansą na zdobycie monopolu nad czymś nieco zyskowniejszym... Nad Ziemią. Dzięki "siłom bezpieczeństwa", "wykupywanie" większych i mniejszych firm, obszarów czy nawet rządów przez ten potężny konglomerat stało się dla niego drobnostką. Teraz jedynie oporna superwładza stała na jego drodze do władania planetą...
- Walczyli na ziemi, na morzu i w powietrzu... przez ponad 160 lat nim to wszystko się skończyło.

Większość dzieci zdążyła do tego czasu zasnąć, jak to się zwykle działo. Lubiły opowieści Charlesa, ale zawsze zasypiały na końcu. Jedno z nich było jednak jak zawsze przytomne. Był to Billy Commerford.

- Panie Dustan?
- Tak, Billy?

Przez parę chwil Billy zdawał się zmagać ze swymi myślami. W końcu zapytał: - Kto wygrał?

Charles westchnął i zdjął swój symulator. Znów był sam, tak jak każdej nocy.

Nie było żadnego Billy'ego Commerforda, nie było też żadnych innych dzieci. Dzieci nie było wcale. Każdy wyrósł w nano-kadziach dla HelioDentonitów, czy też Władców Ziemi. To nie działo się w przeszłości, jak relacjonował to w swej wirtualnej przyszłości, lecz właśnie teraz, w chwili obecnej.

Charles ostrożnie położył VidSima na stoliku za kanapą. Jego oczy wycelowały nieobecnym wzrokiem w ścianę naprzeciwko, a z jego gardła wydobyły się te same słowa, powtarzane co noc.

- Chciałbym to wiedzieć...

Redakcja

Obecny skład

Agent Smif - główny newsman

Copniack - redaktor, autor opowiadań

Jaca - redaktor i admin

Nathan2000 - newsman, redaktor i tłumacz

Nexus - redaktor i newsman

Pointman - newsman

Private Newman - redaktor i tłumacz

Ci, którzy odeszli

Braun - założyciel strony, już nad nią nie pracuje

Jared - też pamięta prapoczątki... Jared'owi zawdzięczamy połowę solucji

Nimitz - to był charekterny gość :)

Lord Prymus - wybitnie pracowity facet, szkoda, że i on się wykruszył...

Zapanbrat - był z nami krótko, odszedł w ciężkiej atmosferze, tym niemniej jemu także dziękujemy...

J.C. Lukas - admin

AtheiX - sprawował pieczę nad działem DX:IW

Deus Ex - Informacje

Ogólne Informacje

Podstawowe informacje

Producent: ION Storm
Wydawca: Eidos Interactive
Oficjalna strona: www.deusex.com/TheConspiracy/
Polski Dystrybutor: Cenega
Premiera: 2000 r.
Platforma: PC (CD)

Dodatkowe informacje

Gatunek: RPG
Tryb Multiplayer: jest
Język: angielski

Wymagania sprzętowe

Procesor: Pentium II 300 MHz
Pamięć: 64MB RAM
Grafika: karta z akceleratorem 3D
System: Windows 98/ME/2000/XP
Napęd: CD-ROM

Opis dystrybutora

Jest rok 2052 - krach ekonomiczny, upadek moralny, terroryzm rozwijają swoje skrzydła. Ludzie spodziewają się Apokalipsy. W tym mrocznym świecie przyszłości jawi się starożytny spisek, mający na celu kontrolę nad światem. Gracz musi rozwiązać tę niezwykłą zagadkę, jednak im bardziej się w nią zagłębia, tym więcej niepewności i nowych pytań.
Misje są niezwykle zawikłane i skomplikowane. Bohater gry na początku nie wie, komu może ufać, a tylko z pomocą swych przyjaciół będzie mógł pokonać niebezpieczeństwa.

Deus Ex - Recenzje

Recenzja autorstwa Brauna

Publikacja: Braun
Data publikacji: 9.02.2001

"Deus Ex to gra stworzona przez firmę Ion Storm w 2000 roku. Zapowiadana była jako rewolucyjne połączenie gry akcji i RPG. Chociaż całość utrzymano w konwencji FPP (mam na myśli stronę techniczną), to nazwanie Deusa strzelanką to, hmm, nieporozumienie."

World domination is eminent

Deus Ex to gra stworzona przez firmę Ion Storm w 2000 roku. Zapowiadana była jako rewolucyjne połączenie gry akcji i RPG. Chociaż całość utrzymano w konwencji FPP (mam na myśli stronę techniczną), to nazwanie Deusa strzelanką to, hmm, nieporozumienie. Grupą developerską pracującą nad DX kierował Warren Spector, dawniej pracownik firmy Looking Glass, twórców m.in. doskonałych serii "Thief" i "System Shock" (niestety, firma ta zakończyła działalność wiosną 2000 roku). Zresztą jeśli grałeś w System Shock lub SS2, poczujesz się w Deusie jak w domu. Akcja serii SS toczy się w podobnym cyberpunkowym świecie, wszystkie te produkcje kładą nacisk na elementy przygodowe i szczegółowe kreowanie fabuły i klimatu. Wydarzenia przedstawione w DX rozgrywają się na początku lat 50. XXI wieku.

Killing people... not a problem

O co właściwie chodzi w Deus Ex? Gracz wciela się w postać JC Dentona, świeżo upieczonego agenta UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition). Nasz antyterrorysta posiada nanowszczepy znacznie zwiększające jego możliwości fizyczne. W trakcie gry będzie mógł je jeszcze rozwijać. Gracz bardzo szybko zostaje wciągnięty w dynamicznie rozwijający się scenariusz - przy tej grze na pewno nie zaśniesz. Fabuła jest bardzo złożona, szczególnie jak na grę komputerową, a kierując poczynaniami JC kilkakrotnie będziesz musiał dokonywać wyborów, które istotnie zmieniają przebieg dalszej rozgrywki. Dzięki temu można przejść dzieło Ion Storm kilkakrotnie, na różne sposoby.

Hey, go shoot something in the head and see what it looks like

Rozgrywka została świetnie przygotowana. Każde zadanie w obrębie danego etapu można wykonać różnymi metodami, a użycie siły prawie nigdy nie jest najlepszą z nich. Całość uatrakcyjnia fakt, że często można skorzystać z pomocy NPC (Non-Player Characters), których w grze jest kilkuset! Oczywiście strzelania też nie zabraknie: do dyspozycji gracza oddano kilkadziesiąt typów broni (od gaśnicy do działa plazmowego), którą można ulepszać i dostosowywać do własnych potrzeb. W czasie wykonywania zadań gracz zdobywa punkty doświadczenia, które może wykorzystać na rozwój kilkunastu umiejętności, takich jak posługiwanie się bronią czy hacking.

Women are very high poly count

Grafika jest na wysokim poziomie (Deus wykorzystuje engine Unreala): dokładna, dość realistyczna i mało efekciarska (co zdarza się w FPP dość rzadko). Natomiast absolutnym arcydziełem są efekty dźwiękowe i muzyka dynamicznie dostosowująca się do akcji na ekranie. To trzeba usłyszeć! Niestety, gra ma dość duże wymagania, szczególnie co do ilości pamięci RAM. Do w miarę komfortowej zabawy

niezbędne jest posiadanie min. 400 Mhz "pod maską", dobrego akceleratora (przynajmniej Voodoo 2) i 128 MB RAM.

Now I want to go home and play with my joystick

Nie zmienia to w niczym faktu, że w Deusa TRZEBA zagrać, szczególnie jeśli masz już dość bezmyślnego strzelania i banalnych scenariuszy. Pozycja obowiązkowa dla fanów s-f i RPG!

Deus Ex - Przewodnik

Poradnik

czyli jak grać skuteczniej

Publikacja: Braun
Data publikacji: 9.02.2001

Część I - Początek

Paranoia means having all the facts
William S. Burroughs

Deus Ex jest grą łatwą. Wynika to z faktu, że brak w nim kuriozalnych zagadek (na porządku dziennym w wielu grach FPP), a gracz przez cały czas posiada informacje dotyczące tego, co ma zrobić. W grze Ion Storm wszystko jest zaprojektowane w logiczny i realistyczny sposób. Co więcej, każde zadanie można wykonać różnymi metodami, dlatego zaciąć sie w grze praktycznie nie sposób. Poniższy poradnik nie jest więc opisem przejścia 'krok po kroku' każdej misji, ale ma pomóc w wybraniu odpowiednich taktyk potrzebnych do pomyślnego ukończenia gry.

Banał czy rzeczywistość?

Przed rozpoczęciem zasadniczej rozgrywki gracz staje przed problemem wyboru poziomu trudności. Zdecydowanie polecam Realistic. Gra jest wtedy o wiele ciekawsza i, hmm, bardziej realistyczna. Nasz bohater może zginąć od jednego celnego strzału w głowę, co wymusza zastosowanie bardziej wysublimowanych metod działania niż te znane z filmów o Johnie Rambo. Przeciwnicy są bardziej odporni, ale pozbycie się ich nie sprawia problemów, wystarczy dobrze celować. I jeszcze jedno: moim skromnym zdaniem o wiele łatwiej wczuć się wtedy w akcję na ekranie, a chyba o to przecież chodzi. Zresztą i tak gra nie staje się przez to przesadnie trudna do pokonania.

Kolejna sprawa to rozdysponowanie posiadanych punktów umiejętności (skill points). Wybór zależy od preferowanego stylu grania, choć na początku warto chyba wybrać przynajmniej jedną lub 2 umiejętności związane z walką (ja zdecydowałem się na Low-tech i Pistol) oraz jedną ułatwiającą rozpracowywanie elektronicznych zabezpieczeń lub tradycyjnych zamków (mój typ na początek to Electronics).

Już w tym momencie pojawia się problem ulubionej metody grania. Cóż, to sprawa charakteru gracza i jego przyzwyczajeń. Można próbować przebić się przez Deusa polegając na zręczności i sile ognia. Ale... "Bravery is not the function of the firepower", jak twierdzi JC. Jeśli wcześniej grałeś w Thiefa, pewnie wybierzesz bardziej subtelne metody, jak skradanie się i unikanie zbędnych trupów. Można też działać cicho, ale skutecznie, tzn. nie pozostawiać po sobie zbędnych żołdaków :). Piękno Deusa polega na tym, że możesz wybrać dowolną z tych taktyk. Teoretycznie całą grę można przejść nie strzelając (prawie) do nikogo, ale wymaga to dużego samozaparcia. Wybór jest twój choć, moim zdaniem, najskuteczniej jest unikać bezpośredniej wymiany ognia i atakować z ukrycia - strzał w głowę na ogół załatwia sprawę (one shot, one kill >:-).

Sposób rozwoju bohatera (umiejętności, augmentations) powinien być dopasowany do stylu gry. Następna część poradnika pomoże w wybraniu optymalnej drogi.

Część II - Umiejętności

Zdolna bestia

Zainwestowanie zdobytych w grze punktów umiejętności w odpowiednie cechy jest kluczem do bezproblemowego ukończenia gry. W dużej mierze zależy to od obranego stylu grania. Punkty umiejętności są przyznawane za postępy w grze, wykonywanie zadań pierwszoplanowych i pobocznych oraz eksplorację terenu. Płynie stąd prosty wniosek, że warto dokładnie penetrować wszystkie zakamarki, aby polepszyć swój bilans punktowy (i znaleźć ukryte wyposażenie czy amunicję).

W co inwestować punkty? O ile nie jesteś zdeklarownym pacyfistą, powinieneś jeszcze podczas kreowania bohatera wybrać cechy związane z walką. Na samym początku niezłym rozwiązaniem może być wyszkolenie do poziomu Trained lub Advenced umiejętności posługiwania się bronią krótką (**Weapons: Pistol**), tzn. pistoletem 10mm, wyciszonym pistoletem (stealth pistol) i kuszą. Na kilku pierwszych etapach to niezły wybór, ale dalej lekka broń raczej się nie sprawdza. Przez większą część gry najwięcej pożytku przynosi rowinięcie zdolności **Weapons: Rifle**. Zwiększa to siłę i celność karabinu snajperskiego, krótkiej strzelby (sawed-off shotgun), strzelby szturmowej i karabinu szturmowego. To chyba najlepsza z umiejęności związanych z walką. Na poziomie Advanced wyeliminowane zostaje irytujące drżenie rąk przy posługiwaniu się snajperką (najprawdopodobniej efekt alkohowych libacji z czasów nauki w akademii ;)), co zdecydowanie zwiększa skuteczność w walce.

Weapons: Low-Tech, czyli walka z użyciem broni białej - hmm, można się bez tego obyć, ale każdy wybiera to co lubi... Warto poeksperymentować. **Weapons: Heavy** zwiększa twoją skuteczność w posługiwaniu się GEP Gunem (tzn. rakietnicą), miotaczem płomieni i karabinem plazmowym. Moim zdaniem nie warto zbytnio inwestować w tą zdolnośc, ale jeśli kochasz widok płonących ciał, to coś dla ciebie. Ostatni skill związany z bronią to **Weapons: Demolition** - dzięki tej cesze możesz nie tylko skuteczniej zakładać ładunki wybuchowe, ale i unieszkodliwiać te, które zostały zastawione na ciebie. Warte zainteresowania. Jeszcze jedna uwaga: na 2. poziomie wszystkich zdolności związanych z walką broń zadaje uszkodzenia większe o 10%, na 3.- o 25, a na 4. aż o 50%.

Kolejne dwie umiejętności, **Lockpicking** i **Electronics**, są bardzo ważne. Pierwsza zwiększa szybkość otwierania zamków przy pomocy wytrycha, a druga przyspiesza łamanie elektronicznych zabezpieczeń z użyciem Multitools. Poza tym na pokonanie danego zamka lub układu elektronicznego potrzeba mniejszej ilości (odpowiednio) wytrychów lub "multinarzędzi". Warto rozwinąć już na początku gry przynajmniej do poziomu Trained. W dalszej części rozgrywki, ze względu na ciągły deficyt multinarzędzi i wytrychów, dobrym rozwiązaniem jest doprowadzenie obu umiejętności do poziomu Advanced.

Kolejna zdolność JC to **Computers**, moim zdaniem jedna z najważniejszych. Warto jak najszybciej rozwinąć ją przynajmniej do poziomu Trained, co otworzy przed Dentonem możliwość włamywania się do komputerów, bankomatów i terminali bezpieczeństwa. Na następnym stopniu zaawansowania czas do włączenia systemów alarmowych jest dłuższy, a JC dodatkowo zyskuje możliwość zdalnego manipulowania wieżyczkami.

Swimming - inwestowanie w tą cechę nie jest palącą koniecznością, ale w kilku miejscach pływanie okazuje się przydatne, dlatego dobrze wyszkolić się w niej przynajmniej do 2. poziomu.

Medicine zwiększa ilość punktów zdrowia, jaką można odzyskać przy użyciu apteczek (1.- 30HP, 2.- 60, 3.- 75, 4.- 90) oraz skraca czas trwania zatrucia toksynami. Wydaje mi się, że znacznie lepszym rozwiązaniem jest odpowiednia augmentation, ale jeśli nie wiesz co zrobić z punktami umiejętności...

Environmental Training wydłuża czas działania aparatów tlenowych, kamizelek ochronnych i termooptycznych. Moim zdaniem spokojnie można sobie darować inwestowanie w tą zdolność.

Część III -Wszczepy

"Pamela Anderson is augmented"

Nasz bohater może skorzystać z 9 spośród 18 wzmocnień (poza trzema zainstalowanymi "fabrycznie"). Rożnią się one od umiejętności (skills) tym, że nie są aktywne przez cały czas, a do funkcjonowania potrzebują energii. Korzystanie z nich nie jest niezbędne, ale w pewnych momentach znacznie ułatwia grę. Przy pomocy robotów medycznych instalowane są kanistry z odpowiednimi wszczepami; ich ulepszenia dokonujemy już bez robotów, trzeba tylko znaleźć specjalne "upgrade'y". Krótki opis wszystkich ulepszeń można znaleźć w specjalnym dodatku, tutaj chciałbym tylko zwrócić uwagę na te najbardziej istotne. Oczywiście jest to mój własny wybór - Twój może być zupełnie inny - wszystko zależy od obranej taktyki i preferowanego stylu grania. Z własnego doświadczenia wiem, że bez wszczepów można się z powodzeniem obyć, a nawet kiepskie wybory na początku gry nie mszczą się dotkliwie.

Na początku warto wybrać **Microfibral Muscle**, dzięki czemu możliwe stanie się przenoszenie ciężkich beczek i skrzyń. Ja pierwszy raz przechodząc grę zdecydowałem się na drugą alternatywę (Combat Strength) i... nie skorzystałem z niej ani razu.

Speed Enhancement to bardzo użyteczna augmentacja, na 4. poziomie możliwe są 4-metrowe skoki (na oko).

Cloak to niewidzialność dla istot żywych. Wybranie jej jest, moim zdaniem, lepszym rozwiązaniem niż Radar Transparency (niewidzialność dla robotów i kamer), gdyż kamery prawie zawsze można wyłączyć lub szybko przebiec przez obszar znajdujący się pod ich kontrolą. Cloak natomiast pozwala zabawić się w niewidzialnego Anioła Śmierci >:). Trzeba tylko pamiętać o unikaniu hałasu i dużym zużyciu energii (zwłaszcza na niższych poziomach zaawansowania tego ulepszenia).

Chyba najczęściej przeze mnie wykorzystywaną augmentacją była **Regeneracja**. Szczególnie w końcówce gry jest nieoceniona: na najwyższym poziomie zaawansowania umożliwia odzyskiwanie 40 HP co ok. 1,5 sekundy. Kiedy pod ręką jest robot naprawczy, zawsze można całkowicie się wyleczyć bez zużywania apteczek (nie wspominając już o uniknięciu opłat na rzecz Kasy Chorych).

Czasem przydaje się też **Environmental Resistance** - zamiast tego można też wybrać Aqualung, choć tą ostatnią augmentację z powodzeniem może zastąpić skill Swimming.

Część IV - Broń

Rzutki i nie tylko

Broń w Deus Ex podzielona zostałą na kilka grup: broń białą (low tech), krótką (pistol), długą (rifle), ciężką i materiały wybuchowe.

Do **Low-Tech weapons** należą: łom, nóż, pałka, miecz samurajski, miecz świetlny, noże do rzucania i elektryczny paralizator. Połączenie z rozwiniętą umiejętnością posługiwania się tego typu narzędziami daje zadowalające rezultaty, choć pod koniec gry prawie niemożliwe jest uniknięcie wywołania alarmu po akcji z ich wykorzystaniem, ze względu na duże zagęszczenie przeciwników. Z całego zestawu szczególnie godny uwagi wydaje mi się paralizator (prod charger) i... nóż. Ten ostatni służył mi przez cała grę do "otwierania" skrzyń z amunicją i apteczkami. W połączeniu z niewidzialnością nieźle sprawdza się też jako narzędzie mordu... Niestety zawiodłem się na mieczu świetlnym, nie jest wcale rewelacyjnie skuteczny i zajmuje sporo miejsca - zabawa w Star Wars odpada.

Weapons: Pistol to klasa zawierająca pistolet 10mm, stealth pistol i kuszę. Zestaw ten nie jest zbyt imponujący i słabo sprawdza się w walce. Zwykły pistolet robi zbyt wiele hałasu (nie można zainstalować na nim tłumika) i nie nadaje się do walki z kilkoma przeciwnikami. Wyciszony pistolet jest z kolei zbyt słaby. Kusza jest przydatna na początku gry, ale później korzystanie ze strzałek paraliżujących jest praktycznie niemożliwe, a pojedyncza zwykła nie wystarcza do eliminacji przeciwnika.

Bronie wykorzystywane przeze mnie najczęściej należały do grupy **Weapons: Rifle**. Ta klasa obejmuje krótką strzelbę, strzelbę szturmową (assault shotgun), karabin szturmowy i karabin snajperski. O ile pierwsza z tych zabawek nie przypadła mi do gustu, to pozostałe są zdecydowanie warte uwagi. Assault shotgun umożliwia prowadzenie ognia ciągłego i doskonale sprawdza się w walce z kilkoma przeciwnikami. Trzeba tylko pamiętać o odpowiednim dobraniu amunicji: pociski buckshot są przeznaczone do eliminowania przeciwników bez kamizelek kuloodpornych, a sabot - do likwidacji tych opancerzonych. Karabin szturmowy to rewelacyjna, szybkostrzelna broń, wykorzystuje tradycyjną amunicję 7,62x51mm i pociski 20mm HE, dzięki którym zamienia się w granatnik o bardzo dużej sile rażenia. Wady to chroniczny niedobór amunicji i spory odrzut (warto właśnie do tej broni zainstalować w pierwszej kolejności modyfikacje zmniejszające odrzut). W połączeniu z tłumikiem to wymarzona broń do walki w półdystansie. Na otwartych przestrzeniach podstawową bronią jest oczywiście snajperka. Jeśli masz odpowiednią umiejętność przynajmniej na poziomie Advanced, drżenie rąk przy korzystaniu z lunety zostaje całowicie wyeliminowane: jeden strzał (na ogół) i po krzyku... Ta broń chyba najbardziej zasiliła mój "body counter".

Broń ciężka (heavy weapons) to GEP gun czyli rakietnica, jednorazowe wyrzutnie rakiet przeciwczołgowych i karabin plazmowy. Kiedy przechodziłem grę, już w pierwszej rozmowie wziąłem od Paula rakietnicę - służyła mi do samego końca gry. To nalepsza broń do niszczenia małych i średnich robotów oraz... otwierania drzwi. Chyba do tego celu wykorzystywałem GEP guna najczęściej, gdyż pozwala to zaoszczędzić na wytrychach, których ciągle brakuje. Niestety, zabawka ta zajmuje dużo miejsca i spowalnia ruchy, kiedy jest w dłoniach JC. Mimo to warto ją mieć przy sobie. Karabin plazmowy jest podejrzanie mało skuteczny, zwłaszcza w porównaniu z GEP'em, szkoda na niego miejsca. Jednorazowe wyrzutnie są... jednorazowe i w związku z tym rzadko wykorzystywane, choć całkiem skuteczne. Jest jeszcze miotacz ognia - efektowny, ale ze względu na pokaźne rozmiary i mały zasięg to raczej kiepski wybór.

Warto jeszcze wspomnieć o **granatach** (demolition weapons), które często oddają nieocenione usługi. Na większe zgrupowania przeciwników doskonale sprawdza się jeden granat gazowy: oni trą oczy, a ty masz wszystkich jak na talerzu... Można też zastawić pułapkę - granaty da się przymocowywać do ścian, gdzie czekają na przechodniów ...

Wszczepy

czyli nanoaugmentations

Publikacja: Braun
Data publikacji: 9.02.2001

Opis wszczepów

Wyposażenie podstawowe		
	Infolink Umożliwia agentowi odbieranie informacji przekazywanych z bazy	**IFF** Zmienia kolor celownika w zależności czy mierzysz do dobrych (zielony) czy do złych (czerwony) chłopców
	Light Bardzo przydatne, podręczne źródło światła	
Ramiona		
	Microfibral Muscle Zwiększa fizyczną siłę JC umożliwiając przenoszenie ciężkich przedmiotów, np. skrzyń; 20 EU/min	**Combat Strength** Zwiększa obrażenia zadawane przez agenta w walce z użyciem broni białej; 20 EU/min
Nogi		
	Speed Enhancement JC biega szybciej i skacze dalej, upadki z dużej wysokości przestają być bolesne; 40 EU/min	**Run Silent** Jak wskazuje nazwa, to ulepszenie pozwala na uniknięcie hałasu przy chodzeniu i bieganiu; 40 EU/min
Tkanka podskórna		
	Ballistic Protection Zapewnia częściową ochronę przed pociskami balistycznymi i bronią białą; 60 EU/min	**EMP Shield** Chroni przed utratą zdrowia i bioenergii w wyniku ataku EMP lub wyładowań elektrycznych; 10 EU/min
	Cloak Niewidzialność dla organizmów żywych. To jest to! 300 EU/min	**Radar Transparency** Niewidzialność dla urządzeń elektronicznych: kamer, robotów; 300 EU/min
Tors		
	Aqualung Zwiększenie pojemności płuc - umożliwia dłuższe przebywanie pod wodą; 10 EU/min	**Environmental Resistance** Odporność na skażenie toksyczne i promieniowanie; 20 EU/min

	Regeneration Umożliwia odzyskiwanie utraconego zdrowia kosztem energii bioelektrycznej; 120 EU/min	**Energy Shield** Ochrona przed elektrycznością, ogniem i plazmą; 40 EU/min
	Synthetic Heart Kiedy to ulepszenie jest włączone, wszystkie pozostałe "dopalacze" działają jak rozwiniete do 4. poziomu, tego ulepszenia nie można rozwinąć do poziomu wyższego niż 1.; 100 EU/min	**Power Recilculator** Zmniejsza ilość energii pobieraną przez inne, aktywne w tym samym czasie nanowszczepy; 40 EU/min
Czaszka		
	Spy Drone Tworzy niewielką, wyposażoną w kamerę sondę, która ma zdolność ataku EMP; 150 EU/min	**Aggressive Defense System** Powoduje zdetonowanie wystrzelonych w kierunku JC granatów i rakiet zanim dotrą do agenta; 10 EU/min
Oczy		
	Targeting Zwiększa celność i wyświetla dodatkowe dane dotyczące celu (np. uzbrojenie); 40 EU/min	**Vision Enhancement** Umożliwia widzenie w nocy a począwszy od 2. poziomu również patrzenie przez ściany; 40 EU/min

Lokalizacje kanistrów augmentacyjnych

Akwalung

- Battery Park - sejf w podziemiach Castle Clinton
- Centrum Nanotechnologiczne pod siedzibą VersaLife w Hong Kongu - okolice Uniwersalnego Konstruktora
- Stocznia w Brooklynie - sejf w biurze Komendanta Bazy

Cichy Bieg

- Hell's Kitchen - sejf w piwnicach magazynu Osgood And Sons
- Kwatera Główna UNATCO - schowek w gabinecie lekarskim (po misji na Lotnisku La Guardia)
- Centrum Nanotechnologiczne pod siedzibą VersaLife w Hong Kongu - okolice Uniwersalnego Konstruktora

Moduł Szpiegowski

- Laboratoria MJ12 pod Kwaterą Główną UNATCO - laboratorium nanotechnologiczne
- Laboratoria MJ12 pod siedzibą VersaLife - Poziom 2
- Piwnice Chateau DuClare

Namierzanie

- Laboratoria MJ12 pod siedzibą VersaLife - Poziom 2
- Dom Morgana Everetta w Paryżu

Niewidzialność

- Laboratoria MJ12 pod siedzibą VersaLife - Poziom 2
- Stocznia w Brooklynie - dolny pokład PRCS Wall Cloud (nieopodal lądowiska)
- Vandenberg - zatopione laboratorium w Centrum Dowodzenia

Niewykrywalność

- Laboratoria MJ12 pod siedzibą VersaLife - Poziom 2

- Stocznia w Brooklynie - dolny pokład PRCS Wall Cloud (nieopodal lądowiska)
- Vandenberg - zatopione laboratorium w Centrum Dowodzenia

Obieg Energii

- Centrum Nanotechnologiczne pod siedzibą VersaLife w Hong Kongu - okolice Uniwersalnego Konstruktora

Odporność Środowiskowa

- Battery Park - sejf w podziemiach Castle Clinton
- Centrum Nanotechnologiczne pod siedzibą VersaLife w Hong Kongu - okolice Uniwersalnego Konstruktora
- Stocznia w Brooklynie - sejf w biurze Komendanta Bazy

Osłona Balistyczna

- Lotnisko LaGuardia - luk bagażowy Boeinga 747
- Dom Morgana Everetta w Paryżu

Regeneracja

- Kwatera Główna UNATCO - gabinet lekarski (po ucieczce z tajnych laboratoriów MJ12)
- Strefa 51 - baraki w Sektorze 2

Siła Bojowa

- Szczyt Statuy Wolności

Stalowe Mięśnie

- Szczyt Statuy Wolności

Sztuczne Serce

- Centrum Nanotechnologiczne pod siedzibą VersaLife w Hong Kongu - okolice Uniwersalnego Konstruktora

Tarcza EMP

- Lotnisko LaGuardia - luk bagażowy Boeinga 747
- Dom Morgana Everetta w Paryżu

Tarcza Energetyczna

- Kwatera Główna UNATCO - gabinet lekarski (po ucieczce z tajnych laboratoriów MJ12)
- Strefa 51 - baraki w Sektorze 2

Ulepszenie Wzroku

- Laboratoria MJ12 pod siedzibą VersaLife - Poziom 2
- Dom Morgana Everetta w Paryżu

Zaczepny System Obronny

- Laboratoria MJ12 pod Kwaterą Główną UNATCO - laboratorium nanotechnologiczne
- Laboratoria MJ12 pod siedzibą VersaLife - Poziom 2
- piwnice Chateau DuClare

Zwiększenie Prędkości

- Hell's Kitchen - sejf w piwnicach magazynu Osgood And Sons
- Kwatera Główna UNATCO - schowek w gabinecie lekarskim (po misji na Lotnisku La Guardia)
- Centrum Nanotechnologiczne pod siedzibą VersaLife w Hong Kongu - okolice Uniwersalnego Konstruktora

Ulepszacze augmentacji

Lokalizacja ulepszaczy augmentacji (Augmentation Upgrade Canister):

- Hell's Kitchen - schowek w budynku (nie magazynie) Osgood And Sons
- lądowisko śmigłowców nieopodal Lotniska LaGuardia - ukryty pokój za półką

- 'Ton Hotel - tajny schowek w mieszkaniu Paula Dentona (w czasie wykonywania misji w Kwaterze Głównej NSF)
- Kwatera Główna UNATCO - zbrojownia Sama Cartera (podczas ucieczki z tajnego laboratorium MJ12)
- Wan Chai - zalany tunel Canal Road
- siedziba triady Świetlista Droga - Jaime Reyes da Ulepszacz jeśli wcześniej kazaliśmy mu uciekać z UNATCO HQ
- Stocznia w Brooklynie - sejf w laboratorium na PRCS Wall Cloud
- Cmentarz na Lower East Side - schowek w kryjówce Stantona Dowda
- piwnice Chateau DuClare
- Vandenberg - szafka w bunkrze Comm 01
- Vandenberg - ciało robotnika w tunelu pod ośrodkiem
- Laboratorium Oceaniczne w Pasadenie - ciało MiB
- Baza okrętów podwodnych MJ12 - Gary Savage podaruje Ulepszacz po powrocie z Laboratorium Oceanicznego
- Strefa 51: Sektor 1 - sejf pod budynkiem Command 24
- Strefa 51: Sektor 3 - schowek na szczycie Stacji 17
- Strefa 51: Sektor 3 - ciało naukowca w Stacji Klonowania

Kody

zestaw ułatwień do gry

Publikacja: Braun
Data publikacji: 9.02.2001

Opcje specjalne

Na początek należy odpowiednio zmodyfikować plik USER.INI i wstukać w grze kombinację umożliwiająca korzystanie z kodów zgodnie z opisem po lewej. Następnie należy nacisnąć klawisz [ESC] i wybrać z menu pozycję 'Credits'; teraz można włączyć następujące sztuczki:

- Matrix mode - należy wpisać "thereisnospoon" (bez cudzysłowów); jeśli wszystko idzie dobrze, podczas wpisywania tego słowa powinny zabrzmieć charakterystyczne "pyknięcia", a nstępnie pojawią sie kolorowe napisy; moża już wrócić do gry

- czwarte zakończenie - włączamy napisy końcowe (Credits) i wpisujemy "danceparty" (bez cudzysłowów); chwila oczekiwania i... już jest.

Ostrzeżenie: stosowanie poniższych ułatwień może spowodować utratę satysfakcji z grania i inne negatywne zmiany w psychice gracza :). Jeśli zatniesz się w którymś momencie, sprawdź wszystko jeszcze raz lub skorzystaj z poradnika zanim wstukasz jakiegoś "czita".

Aby można było skorzystać z ułatwień, należy najpierw zmodyfikować plik USER.INI znajdujący się w podkatalogu SYSTEM w katalogu gdzie zainstalowałeś Deus Ex. W sekcji gdzie zdefiniowane są funkcje poszczególnych klawiszy należy dodać wpis przyporządkowujący nie używanej literze (najlepiej T) funkcję Talk:

T=Talk
t=Talk

Konieczne jest przypisanie tej funcji do wielkiej i małej litery. Po zapisaniu zmian w pliku wchodzisz do gry i wgrywasz dowolny poziom. Następnie wstukujesz T i kasujesz pojawiający sie napis "Say" przy użyciu klawisza [Backspace]. Kolejny krok to wpisanie poniższego tekstu:

set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True

Wielkość liter na ogół nie gra roli (ale nie jest to regułą). Po zatwierdzeniu klawiszem [Enter] nie powinien wyświetlić się żaden komunikat.
Jest jeszcze jedna, prostsza, metoda na uzyskanie dostępu do 'cheatów': należy uruchomić grę z parametrem 'hax0r', np:

"C:\\Gry\\DeusEx\\System\\DeusEx.exe" -hax0r

Teraz, po naciśnięciu klawisza T i skasowaniu napisu "Say", możesz już wstukiwać poniższe kody.

Kod	Działanie
god	Włącza/wyłącza nieśmiertelność
invisible	Włącza/wyłącza niewidzialność
behindview 1/0	Tryb TPP/FPP
fly	Latanie
ghost	Przechodzenie przez ściany
walk	Wyłącza dwa powyższe
iamwarren	Włącza pole EMP
allskills	Wszystkie punkty umiejętności (skill points)
allweapons	Wszystkie rodzaje broni
allammo	Uzupełnia amunicję
allaugs	Wszystkie augmentations na 1. poziomie
tantalus	Niszczy dany cel
opensesame	Odblokowuje drzwi lub panel
legend	Ukryte menu
allhealth	Zdrowie
allenergy	Energia bioelektryczna
allcredits	10,000 kredytów
allimages	Wszystkie fotografie i rysunki
summon xxxx	Tworzy zadany obiekt (zamiast xxxx należy wstawić jego nazwę)
augadd xxxx	Dodaje augmentation (gdzie xxxx to jej nazwa)
spawnmass xxxx #	Tworzy zadane obiekty (xxxx nazwa, # ilość)
open xxxx	Skok do poziomu (xxxx to nazwa poziomu)
Timedemo 1	Wyświetla ilość klatek na sekundę (framerate)
Timedemo 0	Wyłącza powyższe

Obiekty	
Nazwa	**Rodzaj**
Lockpick	Przedmiot
Basketball	Przedmiot
MultiTool	Przedmiot
AcousticSensor	Przedmiot
HazMatSuit	Przedmiot
SodaCan	Przedmiot
Candybar	Przedmiot
Liquor40oz	Przedmiot
SoyFood	Przedmiot
VialAmbrosia	Przedmiot
Rebreather	Przedmiot
AdaptiveArmor	Przedmiot
Binoculars	Przedmiot
BallisticArmor	Przedmiot
LiquorBottle	Przedmiot
Credits	Przedmiot
WineBottle	Przedmiot
Cigarettes	Przedmiot
Medkit	Przedmiot
VialCrack	Przedmiot
Flare	Przedmiot
FireExtinguisher	Przedmiot
AugmentationUpgradeCannister	Przedmiot
WeaponPistol	Broń
WeaponRifle	Broń
WeaponStealthPistol	Broń
WeaponShuriken	Broń

WeaponSawedOffShotgun	Broń
WeaponProd	Broń
WeaponPlasmaRifle	Broń
WeaponAssaultShotgun	Broń
WeaponFlameThrower	Broń
WeaponGasGrenade	Broń
WeaponLAM	Broń
WeaponCombatKnife	Broń
WeaponCrowbar	Broń
WeaponHideAGun	Broń
WeaponAssaultGun	Broń
WeaponLAW	Broń
WeaponPepperGun	Broń
WeaponMiniCrossbow	Broń
WeaponSword	Broń
WeaponBaton	Broń
WeaponNanoSword	Broń
WeaponEMPGrenade	Broń
WeaponNanoVirusGrenade	Broń
Weapongepgun	Broń
Ammo10mm	Amunicja
AmmoDart	Amunicja
AmmoDartPoison	Amunicja
AmmoDartFlare	Amunicja
AmmoNapalm	Amunicja
AmmoPlasma	Amunicja
Ammo3006	Amunicja
AmmoRockets	Amunicja
AmmoRocketWP	Amunicja

Ammo20mm	Amunicja
AmmoSabot	Amunicja
Weaponmodaccuracy	Modyfikacja broni
Weaponmodclip	Modyfikacja broni
Weaponmodlaser	Modyfikacja broni
Weaponmodrange	Modyfikacja broni
Weaponmodrecoil	Modyfikacja broni
Weaponmodscope	Modyfikacja broni
Weaponmodsilencer	Modyfikacja broni
Weaponmodreload	Modyfikacja broni
Terrorist	Postać
JCDentonMale	Postać
PaulDenton	Postać
Greasel	Postać
Gray	Postać
TiffanySavage	Postać
NicoletteDuClare	Postać
JoeGreen	Postać
WaltonSimons	Postać
JojoFine	Postać
AlexJacobson	Postać
JaimeReyes	Postać
BobPage	Postać
RepairBot	Robot
MedicalBot	Robot

Augmentations	
Nazwa	**Opis**
AugBallistic	Ballistic Protection
AugCloak	Cloak
AugCombat	Combat Strength
AugEMP	EMP Shield
AugEnviro	Enviromental Resistance
AugMuscle	Microfibral Muscle
AugShield	Energy Shield
AugRadarTrans	Radar Transparency
AugTarget	Targeting
AugAqualung	Aqualung
AugHealing	Regeneration
AugStealth	Run Silent
AugSpeed	Speed Enhancement
AugVision	Vision Enhancement
AugDefense	Aggressive Defense System
AugDrone	Spy Drone
AugHeartLung	Synthetic Heart
AugPower	Power Recirculator

Poziomy	
Nazwa	**Misja: podpoziom**
00_Training	Misja treningowa: część I
00_TrainingCombat	Misja treningowa: część II
00_TrainingFinal	Misja treningowa: część III
01_NYC_UNATCOHQ	Misja 1: UNATCO HQ
01_NYC_UNATCOIsland	Misja 1: Ellis Island

02_NYC_Bar	Misja 2: Hell's Kitchen, bar Underworld
02_NYC_BatteryPark	Misja 2: Battery Park
02_NYC_FreeClinic	Misja 2: Hell's Kitchen, klinika
02_NYC_Hotel	Misja 2: Hell's Kitchen, 'Ton Hotel
02_NYC_Smug	Misja 2: Hell's Kitchen, siedziba Smugglera
02_NYC_Street	Misja 2: Hell's Kitchen, ulica
02_NYC_Underground	Misja 2: Hell's Kitchen, kanały
02_NYC_Warehouse	Mission 2: Hell's Kitchen, dachy budynków
03_NYC_747	Misja 3: Lotnisko, wnętrze hangaru
03_NYC_Airfield	Misja 3: Lotnisko
03_NYC_AirfieldHelibase	Misja 3: Lądowisko śmigłowców
03_NYC_BatteryPark	Misja 3: Battery Park
03_NYC_BrooklynBridgeStation	Misja 3: Stacja metra Brooklyn Bridge
03_NYC_Hangar	Misja 3: Hangar
03_NYC_MolePeople	Misja 3: Tunele
03_NYC_UNATCOHQ	Misja 3: UNATCO HQ
03_NYC_UNATCOIsland	Misja 3: Ellis Island
04_NYC_Bar	Misja 4: Hell's Kitchen, bar Underworld
04_NYC_BatteryPark	Misja 4: Battery Park
04_NYC_Hotel	Misja 4: Hell's Kitchen, 'Ton Hotel
04_NYC_NSFHQ	Misja 4: Hell's Kitchen, magazyn - siedziba NSF
04_NYC_Smug	Misja 4: Hell's Kitchen, siedziba Smugglera
04_NYC_Street	Misja 4: Hell's Kitchen, ulica
04_NYC_UNATCOHQ	Misja 4: UNATCO HQ
04_NYC_UNATCOIsland	Misja 4: Ellis Island
04_NYC_Underground	Misja 4: Hell's Kitchen, kanały
05_NYC_UNATCOHQ	Misja 5: UNATCO HQ
05_NYC_UNATCOIsland	Misja 5: Ellis Island
05_NYC_UNATCOMJ12lab	Misja 5: laboratorium Majestic 12

06_HongKong_Helibase	Misja 6: Hong Kong, Majestic 12, lądowisko śmigłowców
06_HongKong_MJ12lab	Misja 6: Hong Kong, Versalife Corp., laboratorium Majestic 12
06_HongKong_Storage	Misja 6: Hong Kong, Versalife Corp., magazyn Majestic 12
06_HongKong_TongBase	Misja 6: Hong Kong, laboratorium Tonga
06_HongKong_Versalife	Misja 6: Hong Kong, Versalife Corp.
06_HongKong_WanChai_Canal	Misja 6: Hong Kong, Canal Road
06_HongKong_WanChai_Garage	Misja 6: Hong Kong, Versalife Corp., laboratorium Majestic 12
06_HongKong_WanChai_Market	Misja 6: Hong Kong, targowisko WanChai
06_HongKong_WanChai_Street	Misja 6: Hong Kong, Tonnochi Road
06_HongKong_WanChai_Underworld	Misja 6: Hong Kong, klub Lucky Money
08_NYC_Bar	Misja 7: Hell's Kitchen, bar Underworld
08_NYC_FreeClinic	Misja 7: Hell's Kitchen, klinika
08_NYC_Hotel	Misja 7: Hell's Kitchen, 'Ton Hotel
08_NYC_Smug	Misja 7: Hell's Kitchen, siedziba Smugglera
08_NYC_Street	Misja 7: Hell's Kitchen, ulica
08_NYC_Underground	Misja 7: Hell's Kitchen, kanały
09_NYC_Dockyard	Misja 8: Baza marynarki, doki
09_NYC_Graveyard	Misja 8: Cmentarz
09_NYC_Ship	Misja 8: Baza marynarki, superfregata, górny i środkowy pokład
09_NYC_ShipBelow	Misja 8: Baza marynarki, superfregata, pokład dolny
09_NYC_ShipFan	Misja 8: Baza marynarki, szyb wentylacyjny
10_Paris_Catacombs	Misja 9: Paryż, powierzchnia nad katakumbami
10_Paris_Catacombs_Tunnels	Misja 9: Paryż, katakumby
10_Paris_Chateau	Misja 9: Paryż, zamek rodu DuClare
10_Paris_Club	Misja 9: Paryż, La Porte de l'Enfer Club
10_Paris_Metro	Misja 9: Paryż, metro
11_Paris_Cathedral	Misja 10: Paryż, katedra Templariuszy

11_Paris_Everett	Misja 10: Paryż, mieszkanie Morgana Everetta
11_Paris_Underground	Misja 10: Paryż, tunele
12_Vandenberg_Cmd	Misja 11: Vandenberg, centrum dowodzenia
12_Vandenberg_Computer	Misja 11: Vandenberg, superkomputer
12_Vandenberg_Gas	Misja 11: Vandenberg, stacja benzynowa
12_Vandenberg_Tunnels	Misja 11: Vandenberg, tunele
14_OceanLab_Lab	Misja 12: Podwodne laboratorium MJ12
14_OceanLab_Silo	Misja 12: Silos rakietowy
14_OceanLab_UC	Misja 12: Podwodne laboratorium MJ12, pomieszczenie UC
14_Vandenberg_Sub	Misja 12: Vandenberg, baza okrętów podwodnych
15_Area51_Bunker	Misja 13: Area 51, powierzchnia bazy
15_Area51_Entrance	Misja 13: Area 51, podziemna baza, sekcje 1 i 2
15_Area51_Final	Misja 13: Area 51, podziemna baza, sekcja 3
15_Area51_Page	Misja 13: Area 51, podziemna baza, sekcja 4

Spis przedmiotów

wszystkie obecne w Deus Ex rzeczy wraz z opisem

Publikacja: Nimitz
Data publikacji: 1.01.2002

W kwadratowych nawiasach podałem ilość miejsca zajmowanego w inwentarzu przez te przedmioty. Literka 's' przy liczbie oznacza, że można je układać w stosy; zero - że przedmiotu nie można zabrać, bądź po wzięciu nie pojawia się on w inwentarzu.

Nazwa	Opis
Weapon Modification: Accuracy	Poprawia celność broni o 3%. [1]
Weapon Modification: Clip	Powiększa maksymalną ilość nabojów w magazynku o 10%. [1]
Weapon Modification: Laser	Dodaje laser poprawiający celność. Laser może działać bez końca - nie zużywa energii. [1]
Weapon Modification: Range	Powiększa zasięg broni o 10% poprzez dodatkowe smarowanie wewnętrznej strony lufy. [1]
Weapon Modification: Recoil	Poprawia wyważenie broni, przez co zmniejsza się jej odrzut o 10%. [1]
Weapon Modification: Reload	Przyspiesza przeładowanie broni o 10%. [1]
Weapon Modification: Scope	Dodaje do broni lunetę. Ma sens np. w połączeniu z pistoletem z kilka razy podniesionym zasięgiem i celnością. Jeśli masz 'Weapons: Pistol' na Advanced lub wyżej, takie narzędzie jest naprawdę zabójcze. [1]
Weapon Modification: Silencer	Tłumik, bardzo dobrze sprawdza się w duecie z Assault Rifle.
Piwo, wino, zyme	Dodają kilka punktów życia, ale też oszałamiają. Piwo - krótko [1], wino - długo [1], Zyme - baaardzo długo [1].
Papierosy	Papierosy. Nie dodają żadnych punktów życia, tylko odejmują jeden... [1]
Woda, Soy Food, Candy Bar	Dodają po kilka punktów życia. Woda - 1 [0], Soy Food - 5 [1s], Candy Bar - 2 [1s]
Apteczka (Medkit)	Leczy rany. Można podzielić przywracane przez nią punkty zdrowia między wszystkie części ciała, albo skierować jej działanie tylko na jedną. Liczba przywracanych punktów to 30 punktów, jednak można ją zwiększyć rozwijając 'Medicine'. [15s]

Biocell	Jednorazowa bateria, dodaje 25 punktów procentowych to stanu bioenergii. [1s]
Credit chit	Przechowuje się na nich pieniądze. Oczywiście można je sobie przywłaszczyć [ukraść - B.]. Zdarzają się różne ilości: trzysta, dwieście, sto, ale ja raz znalazłem taką, na której było parę tysięcy kredytów... Gdzie ona jestń W lewej szufladzie biurka w kajucie kapitana PCRS Wall Cloud... [0]
Datacube	Kostka pamięci. Znaleźć na niej można kody do zamków, hasła i loginy do komputerów, piny do bankomatów, bądź po prostu informację przez kogoś komuś zostawioną. [0]
Augmentation can	Posiadając ten pojemnik można z pomocą MedBota dodać sobie jeden z dwóch oferowanych wszczepów. [1]
Upgrade can	Służy do podnoszenia posiadanych wszczepów na wyższy poziom (nie wymaga MedBota). [1]
Kamizelka kuloodporna (Ballistic armor)	Po pewnym czasie wyłącza się. Skill podnoszący jej efektywność to 'Environmental Training'. [1]
Kamizelka termooptyczna (Termoptic camo)	Ukrywa JC przed wzrokiem ludzi i robotów. Działa podobnie do maskowania Predatora. Czas eksploatacji jest ograniczony, efektywność jej wykorzystania jest uzależniona od poziomu, na którym masz 'Environmental Training'. [1]
Kombinezon ochronny (Hazmat suit)	Służy za ochronę przed skażeniem, promieniowaniem i innymi niebezpiecznymi czynnikami środowiskowymi. [1]
Aparat tlenowy (Rebreather)	Służy do dostarczania Ci powietrza, kiedy pływasz pod wodą. Niestety wyczerpuje się, ale można przedłużyć czas jego działania podnosząc umiejętność 'Environmental Training'. [1]
Piłki, kwiatki, mikroskopy, skrzynki, beczki, itp.	Piłki, mikroskopy i inne tego typu rzeczy teoretycznie nie służą niczemu. Za to w praktyce z powodzeniem można z ich pomocą odwracać uwagę przeciwników albo chociaż rzucić nimi w kogoś, żeby usłyszeć zabawny komentarz. Ze skrzynkami i beczkami jest trochę inaczej. Niektóre z nich są wybuchowe, więc świetnie nadają się do walki z robotami, MiBami i Komandosami. Beczki zaś czasami zawierają jakieś toksyczne substancje, które mogą nawet zabić wrogiego piechura. (Uwaga, wybuchowa skrzynka eksploduje nawet po rzuceniu jej...) [0]
Książki, gazety	Służą jedynie za źródło informacji dotyczących świata DX. Część z nich zawiera nawiązania do naszej rzeczywistości. [0]
Telefony	Dlaczego umieściłem telefon w tej tabeliń Dlatego, że jeśli dzwoni, czasem warto go odebrać. Przy okazji polecam odebranie telefonu w biurze budynku #14 w Paryżu (zaraz po wyjściu z katakumb). Będzie miała miejsce ciekawa rozmowa z... kimś.
Gaśnica	Z pozoru niepotrzebna, ugasi JC, kiedy ten płonie. [1]
Binoculars	Lornetka. Przydatna do poznawania marszrut żołnierzy przed próbą przemknięcia w odpowiednim momencie. [1]

Noktowizor (Tech goggles)	Po jego włączeniu na ekranie pojawia się zielone pole, w obrębie którego nie istnieje pojęcie 'ciemność'. Niestety noktowizor zużywa energię zmagazynowaną w swojej baterii, więc nie można go używać w nieskończoność. [1]
Flary	Alternatywa dla latarki. Świecą krócej i na mniejszy dystans, ale za to nie zużywają bioenergii. [1s]
Nanokey	Nanokod zamknięty w małym, niebieskim pudełeczku. Kod wewnątrz otwiera tylko jeden zamek, chyba że kilka zamków używa tego samego kodu. [0]
Wytrych (Lockpick)	Za jego pomocą otwiera się różne zamki (drzwi, kufry, itp.). [1s]
Multinarzędzie (Multitool)	Bardzo często spotykany przedmiot. Służy do 'oszukiwania' klawiatur przy zamkach elektronicznych i włączników alarmów. [1s]

Spis broni

kompletny opis uzbrojenia w grze.

Publikacja: Nimitz
Data publikacji: 1.01.2002

Broń jest pogrupowana według typów. Wszystkie obrażenia są podawane dla **jednego** pocisku.

Zdjęcie	Nazwa	Amunicja, ilość nabojów w magazynku	Statystyki	Opis
Class: Pistol				
	10mm Pistol	10mm, 6	Zasięg (opt/maks): 150/300FT (50/100m) Obrażenia: 14 Przeład.: 2s	Strzelać tylko w głowę ze średniego dystansu. Dość głośny. W rękach doświadczo- nego agenta zabójczy.
	Stealth Pistol	10mm, 10	Zasięg (opt/maks): 150/300FT (50/100m) Obrażenia: 8 Przeład.: 1,5s	Zadaje małe obrażenia, marnuje dużo amunicji, jednak jest cichy i to jest jego wielka zaleta.
	Crossbow	Darts, TRQ Darts, Flare Darts 4	Zasięg (opt/maks): 150/300FT (50/100m) Obrażenia: 14 Przeład.: 2s	Bardzo dobra broń (jeśli nie grasz jak Rambo). Cicha, ma duże możliwości i działa pod wodą.
	PS20	Jednorazowa	Zasięg (opt/maks): 900/1500FT (300/500m) Obrażenia: 25 Przeład.: nie	Drobiażdżek. Do walki się praktycznie nie nadaje (tylko jeden strzał).
Class: Rifle				
	Assult Rifle	7.62/20mm 30/4	Zasięg (opt/maks): 300/600FT (100/200m) Obrażenia: 3 Przeład.: 3s	Ma spory odrzut (chyba że masz 'Rifle' na trzecim poziomie. Zadaje małe obrażenia od pocisku, robi dużo hałasu. Dzięki alternaty- wnej amunicji nadaje się na roboty.

	Sawed-off Shotgun	Buckshot 4	Zasięg (opt/maks): 75/150FT (25/50m) Obrażenia: 25 Przeład.: 3s	Obrzyn. Słabiutki. Na dystans się nie nadaje, głośny jak czołg, kto go w ogóle wymyślił :-)
	Assult Shotgun	Buckshot/ SABOT 12	Zasięg (opt/maks): 75/150FT (25/50m) Obrażenia: 20 Przeład.: 4.5s	Jedna z najlepszych broni: szybko strzela, zadaje duże obrażenia; niestety ma duży odrzut na pierwszych poziomach zaawanso-wania umiejętności 'Rifle'.
	Sniper Rifle	30.06 6	Zasięg (opt/maks): 1800/3000FT (600/1000m) Obrażenia: 25 Przeład.: 2s	Karabin. Świetny na dystansie, jeden celny strzał położy MiB'a albo Commando.
Class: Heavy				
	GEP Gun	Rockets/ WP Rockets 1	Zasięg (opt/maks): 900/1800FT (300/600m) Obrażenia: 300 Przeład.: 2s	Załadowany zwykłymi rakietami jest świetny na roboty. Załaduj WP Rockets, a będzie świetny na ludzi.
	LAW	Jednorazowa	Zasięg (opt/maks): 900/1500FT (300/500m) Obrażenia: 100	Jednorazowa rakietnica z niezłym zasięgiem. Może zniszczyć zarówno Security, jak i Military Bota.
	Flame Thrower	Napalm Canister 100	Zasięg (opt/maks): 20/20FT (6,7/6,7m) Obrażenia: 2 Przeład.: 5,5s	Ta broń jest dobra tylko jesli podniosłeś na Advanced albo Master umiejętność 'Weapons: Heavy'. Jeśli nie, to jej mały zasięg i spowolnienie bohatera będą poważną przeszkodą. Zaletą jest to, że raz zapalony wróg padnie po jakimś czasie już bez naszej dalszej interwencji.
	Plasma Rifle	Plasma Clips 12	Zasięg (opt/maks): 900/1500FT (300/500m) Obrażenia: 105	Egzotyczna broń, jednak mało przydatna. Pociski latają wolno i zadają małe obrażenia.

			Przeład.: 2s	
Wszystkie bronie z tej grupy powodują spowolnienie postaci, dopóki nie podniesiemy skilla 'Weapons: Heavy' na poziom minimum Advanced.				
Class: Low-Tech				
Zdjęcie	**Nazwa**	**Statystyki**	**Opis**	
	Combat Knife	Obrażenia: 5 Celność: 50 % Podst. zasięg: 5 stóp Max. zasięg: 5 stóp Waga: 10 lbs	Broń ostatniej nadziei. Zaletą noża jest to, że nie trzeba go długo szukać; jeśli jest potrzebny, zawsze gdzieś leży.	
	Crowbar	Obrażenia: 6 Celność: 50 % Podst. zasięg: 5 stóp Max. zasięg: 5 stóp Waga: 15 lbs	Po prostu łom.	
	Riot Prod	Obrażenia: 15 Amunicja: Ogniwo ładujące Obrażenia: 15 Pojemność mag.: 4 Szybkostrzelność: 1.0 naboi/s Czas przeładowania: 3.0 s Odrzut: 0.0 Celność: 75 % Podst. zasięg: 5 stóp Max. zasięg: 5 stóp Waga: 10 lbs	Paralizator. Jeden strzał obezwładnia na moment ofiarę, więcej strzałów pozbawia ją przytomności (skuteczność zależy od zaawansowania odpowiedniej umiejętności).	
	Dragon's Tooth	Obrażenia: 20 Celność: 50 % Podst. zasięg: 6 stóp Max. zasięg: 6 stóp Waga: 20 lbs	Wspaniały miecz z nanotechnologicznym ostrzem. Jego jedyną wadą jest rozmiar w inwentarzu - cztery pola. Tę małą (ń) niedogodność warto jednak przełknąć ze względu na to, jak łatwo się nim 'oczyszcza' drogę.	
	Baton	Obrażenia: 7 Celność: 50 % Podst. zasięg: 5 stóp	Pała do rozpędzania tłumów. W zasadzie w grze przydatna jest tylko	

		Max. zasięg: 5 stóp Waga: 10 lbs	raz - na początku etapu MJ12 Secret Facility i to tylko do rozbicia jednej skrzynki...	
	Sword	Obrażenia: 10 Celność: 50 % Podst. zasięg: 4 stóp Max. zasięg: 4 stóp Waga: 20 lbs	Taki większy nóż... Zajmuje trzy pola.	
	Throwing Knives	Obrażenia: 15 Celność: 55 % Waga: 10 lbs	Noże do rzucania. Przydają się kiedy zastawiamy pułapkę i chcemy zwabić wroga.	
	Pepper Gun	Obrażenia: 0 Pojemność mag,: 100 naboi Szybkostrzelność: 13.3 naboi/s Czas przeład.: 4.0 s Odrzut: 0.0 Celność: 65 % Podst. zasięg: 6 stóp Max. zasięg: 6 stóp Waga: 7 lbs	Ciekawa broń, niestety rzadka. Tak jak Gas Grenade rozpyla gaz unieruchamiający przeciwników. Ma tę przewagę nad granatem, że rozpylany przez niego gaz jest bardziej skoncentrowany (szybciej obezwładnia) i do tego nie 'cofa się' czyli nie przeszkadza JC.	
Class: Demolition				
	EMP Grenade	Obrażenia: 0 Celność: 50 % Waga: 5 lbs	Do wyłączania robotów. Na mniejsze wystarczy jeden, na większe dwa. Trzeba uważać, bo zbyt bliski wybuch granatu EMP prowadzi do utraty bioenergii.	
	Gas Grenade	Obrażenia: 0 Celność: 50 % Waga: 5 lbs	Wybuch wyrzuca z granatu dużą ilość gazu, który na chwilę wyłącza przeciwników z gry. Można to wykorzystać jako zasłonę dymną, albo po prostu powystrzelać wrogów.	
	Scramble Grenade	Obrażenia: 0 Celność: 50 % Waga: 5 lbs	Fajny granat, niestety rzadko spotykany. Miesza on robotom tak,	

			że atakują wszystko, co się rusza, włścznie z ich sprzymierzeńcami, ale oprócz JC Dentona.	
	LAM	Obrażenia: 50 Celność: 50 % Waga: 5 lbs	Najzwyklejszy granat. Po prostu wybucha niszcząc wszystko w pobliżu.	
Oczywiście wszystkie rodzaje granatów można przyczepić do ściany. Wybuchną kiedy ktoś do nich podejdzie (każdy oprócz JC).				

Modyfikacje używane przez bronie

Pistol	+	+	+	+	+	+	-	+
Stealth Pistol	+	+	+	+	-	+	-	+
Crossbow	+	+	+	-	-	+	-	+
PS20	-	-	-	-	-	-	-	-
Assult Rifle	+	+	-	+	+	+	+	+
Sawed-off Shotgun	-	-	-	+	+	+	-	-
Assult Shotgun	-	-	-	+	+	+	-	-
Sniper Rifle	+	+	-	+	+	+	+	+
GEP Gun	-	-	+	-	-	+	-	-
LAW	-	-	-	-	-	-	-	-
Flame Thrower	-	-	-	-	-	+	-	+
Plasma Rifle	+	+	+	+	+	+	-	+

Umiejętności

w co warto inwestować punkty doświadczenia?

Publikacja: Nimitz
Data publikacji: 1.01.2002

W kolumnie **Punkty** podałem ilość punktów potrzebnych do osiągnięcia danego poziomu. W **Zmianach** opisałem wpływ stopnia rozwoju umiejętności na jej działanie (umiejętności bojowe: *acc* - celność, *dam* - obrażenia). W **Opisie** podałem inne dane na temat umiejętności.

Ikona	Nazwa	Punkty	Zmiany	Opis
Umiejętności bojowe				
	Weapons: Heavy	Trained: 1350 Advanced: 2700 Master: 4500	acc + 4%, dam + 10%; acc + 12%, dam + 25%; acc + 25%, dam + 50%;	Ciężki sprzęt czyli LAW, miotacz ognia, miotacz plazmy, wyrzutnia GEP. Średnio potrzebna umiejętność, chyba że nie lubisz po cichu omijać robotów. Wraz ze wzrostem poziomu, JC porusza się coraz szybciej z bronią ciężką w ręku. Skraca się również czas namierzania celów przez GEP z 2s do 0,5s.
	Weapons: Pistol	Trained: 1575 Advanced: 3150 Master: 5250	acc + 5%, dam + 10%; acc + 12%, dam + 25%; acc + 25%, dam + 50%;	Obsługa pistoletów i kuszy. Według mnie jedna z ważniejszych umiejętności, szczególnie dla tych, którzy grają po cichu.
	Weapons: Rifle	Trained: 1575 Advanced: 3150 Master: 5250	acc + 4%, dam + 10%; acc + 12%, dam + 25%; acc + 25%, dam + 50%;	Karabinek szturmowy, karabin snajperski, obrzyn, strzelba szturmowa. Dla agresywnych graczy, ale nawet grając

				po cichu, warto go mieć na minimum Trained.
	Weapons: Low-tech	Trained: 1350 Advanced: 2700 Master: 4500	acc + 5%, dam + 10%; acc + 12%, dam + 25%; acc + 25%, dam + 50%;	Łom, miecz, Smoczy Kieł, noże do rzucania, nóż bojowy, paralizator, pałka teleskopowa, pistolet pieprzowy. Przydatny jeśli gramy naprawdę dyskretnie.
	Weapons: Demolition	Trained: 900 Advanced: 1800 Master: 3000	acc + 5%, dam + 10%; acc + 12%, dam + 25%; acc + 25%, dam + 50%;	Wszystkie rodzaje granatów. Wpływa na odległość, z jakiej możemy rozbroić obcy granat oraz czas jego detonacji (od 3 do 36 sygnałów). Zwiększa też obrażenia zadawane wrogom.
Umiejętności niebojowe				
	Environ-mental Training	Trained: 675 Advanced: 1350 Master: 2250	Dłuższe używanie oraz lepsza skuteczność kamizelek, hazmat suits itp.	W zależności od sprzętu wydłuża czas jego działania oraz skuteczność. Wykorzystywana przy aparacie tlenowym, kombinezonie ochronnym, kamizelce kuloodpornej, kamizelce termooptycznej, noktowizorze. Ja z tej umiejętności nie korzystałem zupełnie. Bez problemu ukończyłem grę mając ją na poziomie Untrained.
	Lock-picking	Trained: 675 Advanced: 1350 Master: 2250	Określa ilość wytrychów potrzebną do rozbrojenia zamka.	Zmniejsza ilość potrzebnych wytrychów do otwarcia zamka. Lockpicking to coś ważnego. Jeśli chcesz poznać wszystkie miejsca w grze:

				minimum Advanced, jeśli nie: Trained.
	Electronics	Trained: 675 Advanced: 1350 Master: 2250	Ilość multitools potrzebnych do ominięcia klawiatury bądź alarmu.	Dokładnie to, co wyżej.
	Medicine	Trained: 900 Advanced: 1800 Master: 3000	60 PŻ 75 PŻ 90PŻ	Standardowo apteczka leczy 30 punktów życia. Niedoświadczeni gracze powinni go sobie podnieść na Advanced (75 pkt.), ci doświadczeni w ogóle go nie potrzebują - ponoszą małe obrażenia w walce.
	Computers	Trained: 900 Advanced: 1800 Master: 3000	Trained -można się włamywać Advanced - panowanie nad wieżyczkami Master - 1 minuta na zabawę z terminalem.	WAŻNY skill. Dzięki podniesieniu go na Advanced po włamaniu się do terminala bezpieczeństwa zyskujemy kontrolę nad wieżyczkami strażniczymi, a to bardzo ułatwia grę. Poza tym wpływa na ilość Kredytów w ATP po włamaniu oraz ilość traconej bioenergii w razie przyłapania.
	Swimming	Trained: 675 Advanced: 1350 Master: 2250	Długość czasu przez jaki możemy pozostawać pod wodą - od 20 do 50 sekund.	Ze względu na mała ilość zadań pod wodą Untrained wystarczy. Z drugiej strony mało kosztuje, więc można na niego trochę wydać.

Solucja część 1

Misje 1-3

Publikacja: Jared
Data publikacji: 24.01.2002

Solucję pisałem grając na poziomie "Realistic". Rozwijałem głównie umiejętności walki: Weapons: Pistol i Weapons: Rifle (te nie wymagają chyba komentarza) oraz Computers - pozwala na ominięcie kłopotliwego szukania kodów dostępów, poza tym umożliwia wyłączenie kamer i działek, co jest bardzo przydatne.

Jared

MISJA 1

Nowy Jork, Liberty Island

Grę zaczynasz w dokach. Dostaniesz informację od Alexa Jacobsona. Porozmawiaj ze swoim bratem i wybierz odpowiadającą Ci broń. Nie polecam kuszy, którą znajdziesz bardzo szybko. Dostaniesz też mapę wyspy.

Cele pierwszorzędne:
- Atak jest dowodzony ze Statuy; dostań się do niej i zlokalizuj zagrożenie.

Cele drugorzędne:
- Informator Harley Filben może dać Ci klucz do drzwi Statuy; Harley jest w północnych dokach.
- Jeden z najlepszych agentów UNATCO jest przetrzymywany przez terrorystów gdzieś w Statule, odbij go.

Niezależnie od tego, w jaki sposób zamierzasz rozegrać misję, na początku sprowokuj terrorystów patrolujących teren, by weszli na teren doków. Tam zajmie się nimi twój brat Paul i bot. Dzięki temu zdobędziesz trochę amunicji. Następnym miejscem, do którego się udasz, powinna być baza UNATCO (patrz mapa). Porozmawiaj tam ze strażnikiem, wybierz pierwszą odpowiedź, a będziesz mógł kupić od niego trochę sprzętu. Na terenie bazy znajduje się też barak (kod: 0451), w którym znajdziesz apteczkę i strzałki do kuszy.

Czas teraz przejść do działania. Na początku warto wypełnić jeden z celów drugorzędnych - porozmawiać z Harleyem Filbenem. Musisz dostać się do północnych doków. Możesz to zrobić po cichu - skradając się i kryjąc w cieniu, lub załatwić sprawę po męsku:). Przed wejściem do północnych doków drogę patroluje bot - wywab terrorystów z doków jak poprzednio, by zajął się nimi. Pójdź do drewnianego budynku i porozmawiaj z Harleyem. Da ci klucz, jeżeli obiecasz, że nie zabijesz dowódcy terrorystów.

Do Statuy możesz dostać się dwoma sposobami. Pierwszy polega na zlikwidowaniu botów przed głównym wejściem, a później terrorystów w środku. Aby załatwić sprawę po cichu, po wyjściu z północnych doków skręć w prawo (wschód wyspy). Na tyłach Statuy znajdziesz poustawiane

kontenery. Po drabinkach możesz dostać się na piętro Statuy. Możesz przemknąć między strażnikami i dostać się jeszcze piętro wyżej. Tam trzy z czterech możliwych przejść są zabezpieczone przez miny gazowe, a czwarte przez strażników. Rozbrój którąś z min i wejdź do środka, obok strażników znajduje się beczka. Strzel w nią by wysadzić strażników w powietrze. Jeżeli chcesz uratować agenta Hermanna, pójdź na dół.

Teraz, niezależnie od tego który sposób wybrałeś, powinieneś znajdować się na parterze. Do celi agenta można dostać się wejściem, chronionym czujnikami laserowymi lub kanałami wentylacyjnymi (zużyjesz parę wytrychów). Możesz też przesunąć skrzynkę TNT na czujniki laserowe, tak aby się włączyły i odejść na bezpieczną odległość; wywabisz w ten sposób terrorystów, później wystarczy tylko strzelić w skrzynkę, a będzie i po strażnikach, i czujnikach. W środku znajdziesz dwa pomieszczenia połączone korytarzem. W jednym z nich znajduje się cela Hermanna. Pójdź do niego i od razu schowaj się za biurkiem. Uruchom konsolę (login: nsf_001; password: smashthestate), wyłącz kamery i otwórz drzwi do celi. Wejdź do niej i porozmawiaj z Hermanem. Jeżeli chcesz, możesz dać mu pistolet.

Teraz możesz przejść do głównego celu. Idź schodami cały czas na górę, napotkasz dwóch terrorystów, których praktycznie nie da się ominąć, musisz ich zlikwidować. Dalej wejdź po drabince na górę aż spotkasz dowódcę terrorystów. Pamiętaj że obiecałeś go nie zabijać! Każ mu lepiej opowiedzieć o Ambrozji. Po chwili dostaniesz informację od Alexa. Wyjdź ze Statuy i wróć do bazy UNATCO. Porozmawiaj z bratem, po czym wejdź do środka. Misja skończona!

MISJA 2

Nowy Jork, Unatco HQ, Wyspa Liberty

Na początku powinieneś spotkać się ze swoim szefem - Josephem Manderley'em. Wcześniej jego sekretarka da Ci login i hasło do komputera (login: jcd; password: bionicman). Możesz udać się do swojego biura i przejrzeć pocztę. Następnie odwiedź Jaymiego Reyesa - lekarza UNATCO, i Sama Cartera (skład broni), a na koniec wróć na odprawę do szefa. Po rozmowie, wyjdź z bazy i wróć do miejsca skąd zacząłeś grę; wsiądź do łodzi.

Nowy Jork, Battery Park.

Sytuację przedstawi Ci Anna Navarre.

Cele drugorzędne:
- Zlokalizuj beczkę Ambrozji w Castle Clinton.

Do środka możesz dostać się dwiema drogami. Pierwsza znajduje się za twoimi plecami, za maszyną z napojami. Aby otworzyć drzwi musisz porozmawiać z chłopcem, który jest w pobliżu i dać mu coś do jedzenia, w zamian opowie Ci co nieco o terrorystach i da kod do drzwi (9138). Aby dostać się do panelu, musisz jednak najpierw otworzyć drzwiczki skrzynki wytrychami.

Dostanie się do środka drugim sposobem nie jest już tak finezyjne. Udaj się w kierunku Castle Clinton. Przed drzwiami stoi Anna Navarre wraz z żołnierzami. W środku znajduje się kilku terrorystów, których należy wykończyć. Pośrodku znajduje się kiosk. W środku w jednej ze skrzyń znajduje się datacube z kodem do przesuwanej klapy w podłodze (666). Otwórz ją i wejdź do środka. Jeżeli wszedłeś tam od

tyłu (pierwszy sposób), to lepiej będzie, jeśli będziesz się przekradał korzystając z kanałów wentylacyjnych i po cichu likwidował przeciwników (uważaj na kamery i karabiny). Musisz dostać się na drugą stronę podziemi. Wejście do pomieszczenia z Ambrozją znajduje się po lewej stronie, tuż przed schodami w górę. Jeżeli wszedłeś głównym wejściem, wybierz na początku pierwsze drzwi.

Za drugimi drzwiami znajduje się wejście do pokoju kontrolnego (jeżeli masz wytrychy i umiejętność Computers możesz wejść do środka i wyłączyć kamery). Beczka Ambrozji znajduje się na dole schodów, po prawej.

Otrzymasz informację od Alexa, abyś porozmawiał z Anną Navarre. Przekaże Ci dalsze rozkazy. Nim jednak to zrobisz, lepiej jest spenetrować podziemia. Przy zwłokach terrorystów znajdziesz klucz do w/w pomieszczenia kontrolnego i miotacz ognia. Wyjdź z Castle Clinton do parku i porozmawiaj z Anną.

Cele pierwszorzędne:
- Odbij zakładników w stacji metra.

Problem tkwi w tym, że metro jest zastawione pułapkami. Musisz uważać jak strzelasz, by czasem nie trafić w skrzynię z ładunkami. Jeżeli chcesz wejść głównym wejściem, to najlepiej na początku jest wrzucić za barykadę granat gazowy lub Lam (uważaj abyś nie rzucił go czasem w pobliże pułapek). Następnie nie przechodząc przez pole laserowe, zlikwiduj terrorystów. Uważaj by nie strzelać w skrzynie! Aby dostać się do środka, wystarczy, że użyjesz granatu EMP aby chwilowo zdezaktywować alarm lub małych skrzynek, obok barykady. Stary, filmowy manewr, wystarczy przesunąć skrzynki, aby zasłaniały promień lasera :). Drugi sposób to atakowanie z ukrycia. Klapa do kanałów wentylacyjnych znajduje się po lewej stronie głównego wejścia do metra. Kiedy wykończysz już wszystkich terrorystów, pogadaj z zakładnikami. Otrzymasz tez informację od Alexa, że masz się spotkać z bratem w Hell's Kitchen. Wejdź do metra. Uwaga! Jeżeli uaktywnisz pułapki i zginą zakładnicy, to też ukończysz zadanie, lecz nie dostaniesz punktów doświadczenia.

Nowy Jork, Hell's Kitchen

Po wyjściu z metra, spotkasz swojego brata. Da Ci nowe rozkazy.

Cele pierwszorzędne:
- Znajdź i zniszcz ukryty generator NSF.

Cele drugorzędne:
- Porozmawiaj z ludźmi w klinice i barze, by poznać lokalizację generatora.
- Sprawdź sytuację w Hotelu Ton'. Uwolnij rodzinę Rentonów, jeżeli nadal tam jest.

Oprócz tego dostaniesz klucz do pokoju w hotelu. Tam powinieneś się udać w pierwszej kolejności. Po drodze możesz natknąć się na regularne potyczki UNATCO z NSF. Hotel znajduje się w południowo - wschodnim rogu dzielnicy. Do środka możesz wejść głównym wejściem, ale będziesz wystawiony na ogień terrorystów. Druga droga prowadzi przez schody pożarowe, udaj się na tyły hotelu, poszukaj drabinki i wejdź do środka. W hotelu znajduje się kilku terrorystów, których należy zlikwidować.

Jeżeli wybrałeś drugą drogę, to znajdziesz się od razu w pokoju Paula, jeżeli pierwszą, to będziesz musiał pójść na piętro i otworzyć jedne z drzwi. Za obrazem pośrodku pokoju znajduje się keypad, kod 4321 otworzy Ci ukryte pomieszczenie, gdzie znajdziesz komputer (login: pdenton; password: chameleon) oraz amunicję. Po wykonaniu zadania porozmawiaj z recepcjonistą, jeżeli nie zrobiłeś tego wcześniej - da Ci kolejne zadanie.

W jednym z dwóch tuneli znajduje się facet napastujący kobietę; jeżeli ją uratujesz (wybierz odpowiedź "You have...") to po drugiej rozmowie, powie Ci o kryjówce Smugglera i zdradzi hasło. Wejście do niej znajduje obok wyjścia z metra. Zejdź po schodkach w dół i włącz interkom. Dalej zjedź windą na dół.

Zostaniesz przez Alexa poinformowany o pułapkach. Jeżeli szybko przemkniesz przez pola, to robot nawet Cię nie zauważy. Idź dalej, porozmawiaj z przemytnikiem. Zleci ci zadanie.

Cele drugorzędne:
- Uratuj Forda Shicka.

Do miejsca gdzie przetrzymywany jest Ford, najlepiej dostać się przez kratkę ściekową obok wyjścia ze stacji metra (użyj nano-klucza). Drugie znajduje się na tyłach hotelu. Zejdź po drabince w dół i idź, aż dojedziesz do czujników laserowych. Pod pierwszymi się przeczołgaj, a nad drugimi przeskocz. Pójdź w prawo. Wejdź po drabince (nie zwracaj uwagi na alarm), ograb zwłoki terrorysty i żołnierza, przeczytaj też datacube, dzięki któremu dowiesz się jaki jest kod dostępu (2167). Wróć do miejsca przed laserami. Na ścianie znajduje się skrzynka - otwórz ją wytrychami. Wstukaj kod 2167 i wejdź do środka. Idź cały czas do przodu (unikając czujników). Za ostatnimi drzwiami znajduje się kamera. Schowaj się za skrzynką, aby kamera Cię nie zauważyła. Jeżeli masz odpowiednie umiejętności, użyj konsoli by wyłączyć kamery. Jeżeli posiadasz karabin snajperski - to jest to dobre miejsce na likwidację kręcącej się po okolicy ochrony. W przeciwnym razie musisz wykończyć ich w normalny sposób. Wejdź do małego pomieszczenia za drzwiami. Przeczytaj zawartość datacube, otrzymasz hasło do konsoli (password: mj12; login: coupdetat). Użyj konsoli znajdującej się przy wejściu na most. Powyłączaj kamery i obróć most.

Idź mostem i korytarzami. Za ostatnimi drzwiami znajduje się strażnik, załatw go. Jeżeli chcesz sobie pomóc, to możesz strzelić w beczki z chemikaliami znajdującymi się poniżej, powinno to osłabić ochronę kompleksu. Żołnierze będą uciekać pojedynczo, wiec likwiduj ich po kolei i nie schodź na dół za szybko. Ford znajduje się w laboratorium, którego wejście znajduje się na przeciw schodów. Jeżeli załatwiłeś całą ochronę, to powiedz mu żeby uciekał. Możesz potem możesz zwiedzić kompleks i pozbierać ekwipunek. Wróć do Smugglera. Teraz będziesz mógł taniej kupić u niego ekwipunek.

Warto też wejść do "Underworld Tavern". Znajdują się tam dwa bankomaty. Jeżeli masz umiejętność hackingu - obrób je. Porozmawiaj z ludźmi. Jock, facet przy barze, stanie się bardziej rozmowny jeżeli kupisz mu piwo (forty) - opowie Ci wtedy co nieco o świecie :). Naprawdę warto.

Na koniec wstąp też do szpitala. Jeżeli chcesz mieć dostęp do Medbotów za darmo, poczekaj aż pielęgniarka będzie szła do sali operacyjnej i pójdź za nią. Tylko ona może otworzyć drzwi.

Teraz czas na wykonanie głównego celu misji. Wejdź do budynku "Osgood and sons". Możesz to zrobić wchodząc głównym wejściem lub okienkiem po prawej stronie. Dalej możesz wybrać dwie drogi.

Pierwsza (środkowe drzwi) wymaga więcej kombinowania, bo jest zabezpieczona laserami i wieżyczkami. Dlatego lepiej pójść prawymi drzwiami. Przeskocz przez płot, rozbrój Lama, wejdź po

drabince na górę. Jeżeli masz karabin snajperski, to zacznij po kolei usuwać terrorystów. Twoim celem jest dostanie się do budynku z satelitami na szczycie (generator znajduje się na parterze). Nie będę teraz opisywał krok po kroku sposobów przejścia, bo jest ich w tej misji wiele. Generator można zniszczyć: strzelając w beczki znajdujące się obok niego, rzucając tam granat EMP lub wyłączyć chłodzenie generatora w jednym z pomieszczeń znajdujących się w budynku (wymagana jest umiejętność Computers).

Warto spenetrować kompleks, bo znajduje się tam wiele ekwipunku, zwłaszcza w piwnicach. Gdy generator zostanie zniszczony, udaj się na dach budynku, porozmawiaj z Guntherem Hermannem i wejdź do helikoptera.

Solucja część 2

Misje 4-6

Publikacja: Jared
Data publikacji: 30.08.2002

MISJA 4

Nowy Jork, Wyspa Liberty, UNATCO HQ.

Pójdź i porozmawiaj z Manderleyem. Po drodze zaczepi cię jego sekretarka, powie żebyś przekazał Jaimie'emu, że szuka go Walton Simons. Porozmawiaj z szefem, nim wrócisz do helikoptera pójdź do pokoju wypoczynkowego i porozmawiaj z Simonsem i Jaimie'em. Pójdź na salę medyczna i do Sama Cartera. Możesz wracać do śmigłowca. Jock powie Ci że nie lecisz do Hong - Kongu, lecz do Nowego Yorku - do swojego brata, który mam poważne kłopoty. Wylądujecie na dachu hotelu 'Ton. Zejdź po drabince i wejdź przez okno do apartamentu brata. Porozmawiaj z nim.

Cele pierwszorzędne:
- Sprawdź czy Paul mówił prawdę o UNATCO; jeżeli tak, pomóż mu wysyłając sygnał ostrzegawczy z nadajnika satelitarnego.

Wyjdź z hotelu, możesz pójść do baru by porozmawiać z ludźmi i do Smuglera po ekwipunek. Później pójdź zachodnim tunelem. Przejdź ulicami aż dotrzesz do sporego budynku (masz jego zdjęcie od Paula). Wejdź do środka, możesz uzupełnić energię dzięki botowi, który się tu znajduje. Zwróć uwagę na przejście, które znajduje się obok drzwi garażowych. Niestety na razie nie możesz go otworzyć. Wejdź do damskiej toalety, na podłodze znajdziesz klucz, pójdź na wyższe piętro, tam wytrychem otwórz zamknięte drzwi. Znajdziesz datacube z loginem i hasłem, które przyda się później. Wejdź na następne piętro. Tam w pokoju medycznym możesz podleczyć rany, w rogu pokoju znajduje się przycisk włączający wentylację w pokoju obok; włącz ja i wejdź do środka, na końcu znajdziesz konsolę. Włącz ją i wpisz login i hasło, które znalazłeś na piętrze niżej (login: tjefferson; password: newrevolution). Dzięki temu otworzysz przejście na dole. Zejdź na dół. Twoim celem będzie dostanie się do pomieszczenia, gdzie znajduje się datacube, o którym mówił Ci Paul.

Nie będę teraz opisywał szczegółowej drogi przejścia tej części etapu, bo było by to bardzo skomplikowane, udzielę tylko kilku rad. Wykorzystuj wszystkie skrzynki z ładunkami wybuchowymi, dzięki nim zniszczysz wiele działek i czujników laserowych. Korzystaj też z metalowych skrzynek które pomogą w zasłonięciu wylotów laserów (włączy się alarm, ale po chwili przestanie). Będziesz też musiał czasem wyłączyć czujniki laserowe za pomocą mulitools. Po drodze znajduje się też wiele wnęk, dzięki którym możesz się szybko schować przed działkami.

W pokoju do którego w końcu dojdziesz, znajduje się datacube, przeczytaj go; w szafce znajduje się kolejny, który też możesz przeczytać. Dowiesz się dzięki nim jakie hasła są potrzebne do komputerów, które wyślą sygnał (login: mcollins, password: revolution oraz login: napoleon, password: revolution). Wyjdź na powierzchnie i wejdź na sam szczyt budynku, teraz działasz już przeciw UNATCO, ale żołnierze jeszcze o tym nie wiedzą. Zawczasu jednak warto się przygotować. Przy wejściu na dach

budynku znajdują się beczki którymi możesz zastawić wejście na dach, zaoszczędzi Ci to kłopotów po wysłaniu sygnału.

Wejdź do pomieszczenia na dachu. Użyj pierwszego komputera (login: mcollins; password: revolution) i obróć satelity. Potem przejdź do następnego pomieszczenia i tam też uruchom komputer (login: napoleon; password: revolution), wyślij sygnał. Otrzymasz dwie transmisje: od Paula i Simonsa. Od tej chwili żołnierze UNATCO są przeciwko Tobie. Możesz powoli przedzierać się piętro po piętrze, likwidując po kolei żołnierzy. Nie ma to jednak większego sensu - za duże straty. Lepiej za pomocą skrzynek które są na dachu "zbudować" sobie schody, tak abyś mógł wejść na murek i zeskoczyć na dach garażu znajdującego się od strony wejścia do magazynu. Obrażenia jakie odniesiesz skacząc z dużej wysokości są niewspółmiernie małe w stosunku do tych, jakie odniósłbyś w wyniku przedzierania się przez kolejne piętra.

Teraz uciekaj jak najszybciej do hotelu. Na razie nie rozmawiaj z bratem. Lepiej będzie jeżeli najpierw zabarykadujesz wejście do pokoju za pomocą foteli, ułatwi Ci to później walkę. Teraz możesz porozmawiać z Paulem. W momencie gdy skończysz konwersację, agenci wysadzą drzwi, ale będą mieli utrudnione zadanie z powodu barykady jaką ustawiłeś. Paul jest nieśmiertelny - możesz spokojnie kryć się za jego plecami i nie włączać się do walki. Jeżeli chcesz go jeszcze kiedykolwiek zobaczyć, nie możesz go stracić z oczu, dopóki nie dojdzie do wyjścia z hotelu. Teraz jeżeli tylko zginiesz, od razu przenosisz się do następnej misji.

Jeżeli chcesz, możesz spróbować, tak jak powiedział Ci Paul, pójść do metra (kod: 6282), na stacji Battery Park spotkasz Annę Navarro [o ile nie zająłeś się nią wcześniej w samolocie Lebedeva - B.], będziesz musiał ja zabić; jeżeli zginiesz, przeniesiesz się do następnej misji. Jeśli przeżyjesz, to wyjdź ze stacji. Na górze czeka Gunther Hermann wraz z obstawą. Możesz się poddać lub walczyć, lecz i tak zginiesz, bo przeciwnicy tutaj są nie do pokonania.

MISJA 5

Nieznana lokalizacja, nieznany czas.

Obudzisz się w jakiejś celi. Porozmawiaj z Anną Navarre (jeżeli jeszcze żyje). Po chwili dostaniesz informację od tajemniczego Deadalusa. Pomoże Ci uciec - zaczekaj, aż otworzy drzwi celi. Wyjdź i poczekaj na moment, gdy strażnik wstanie z krzesła i sobie pójdzie. Weź pałkę i rozbij nią najbliższą skrzynkę. Będzie w niej paralizator, weź go i schowaj się. Poczekaj aż wróci strażnik i wtedy go załatw. Przeczytaj datacube z biurka. Dzięki temu dowiesz się, jaki jest kod do pozostałych cel (4679). W jednej z nich znajduje się terrorysta z NSF, który da Ci apteczkę i zaoferuje pomoc w ucieczce. W drugiej znajduje się robot medyczny. Opuść blok więzienny, uważając na kamerę w rogu. Otrzymasz transmisję od Deadalusa.

Cele pierwszorzędne:
- Odzyskaj datavault z ciała swojego brata;
- Ucieknij z laboratoriów MJ 12.

Cele drugorzędne:
- Znajdź swój ekwipunek.

Otrzymasz też mapę dzięki której dowiesz się gdzie jest twój ekwipunek (w zbrojowni - Armory), brat lub jego ciało (w Medical Lab) i wyjście z laboratoriów. Na początku najlepiej jest pójść po ekwipunek.

W tym celu skręć w prawo po wyjściu z celi. Zejdź po schodach, teraz musisz przebiec niezauważony na drugą stronę, gdy to Ci się uda, powoli wejdź po schodach na górę. Teren patrolują dwa duże boty. Skręć w prawo, gdy bot będzie odwrócony do ciebie tyłem. Cały czas, powoli, podążaj za nim. Po pierwszym skręcie w lewo, włącz latarkę - na ścianie zobaczysz drabinkę, wejdź po niej na samą górę. Przejdź po rurze na rampę i skręć w prawo, otwórz kratkę wentylacyjną. Przechodząc tym kanałem dojdziesz do zbrojowni. Zabierz cześć swojego ekwipunku, i zejdź jeszcze niżej, zlikwiduj żołnierza siedzącego przy biurku, możesz też wyłączyć kamerę używając multitools, jej obecność jest bardzo denerwująca (jeżeli masz umiejętność Computers, to panel kontrolny znajduje się w pomieszczeniu na górze). Zabierz swój ekwipunek i wróć do wyjścia z celi - cały czas uważając na żołnierzy MJ12.

Teraz musisz jeszcze zdobyć datavault z ciała brata. Posługując się mapą dojdź do Nano Lab i porozmawiaj z krążącym tu doktorem. Da Ci kod do laboratorium medycznego (0199), wcześniej jednak możesz spenetrować Nano Lab, likwidując znajdujących się tu żołnierzy. Przejdź obok biura po lewej stronie, skręć w prawo. Możesz otworzyć wytrychami kratkę wentylacyjną i w ten sposób dojść do laboratorium medycznego lub wejść głównym wejściem, likwidując wcześniej ochronę (0199). W środku, znajdziesz Paula lub jego ciało - po rozmowie z nim lub zdobyciu datavault możesz już uciekać z laboratoriów (otrzymasz kod od Deadalusa - 1125); w tym celu udaj się do miejsca oznaczonego na mapie jako "Command Center". Zlikwiduj ochronę krążącą tutaj lub po prostu uciekaj, nie zwracając na nich uwagi - przy drzwiach użyj kodu 1125. Zlikwiduj żołnierza przy recepcji. Wyjdź z laboratoriów.

Zaskoczenie? Znajdujesz się w bazie UNATCO - zastrzeżony "level 4". Porozmawiaj z Reyesem, obok niego, na stole, znajduje się augumentation canister. Daje możliwość zainstalowania dwóch wszczepów - regeneration i energy shield. Polecam to pierwsze (regeneration) - będziesz z niego korzystał bardzo często aż do końca gry. Pójdź też do zbrojowni - Sam Carter otworzy Ci drzwi do niej i będziesz mógł brać co chcesz. Niech następnym miejscem które odwiedzisz, będzie biuro Alexa Jacobsona. Alex powie że da Ci klucz od drzwi bazy, jeżeli usuniesz Annę Navarrę (znajduje się ona przy w/w drzwiach). Pójdź i zabij ją, najlepiej za pomocą Gep Gun - znajdziesz go w zbrojowni Cartera. Teraz możesz pójść do Alexa po klucz. Przed wyjściem możesz jeszcze odwiedzić biuro Manderley'a, ale będziesz musiał zabić byłego szefa [niekoniecznie... - B.]. Wyjdź z siedziby UNATCO i porozmawiaj z Jockiem. Wsiądź do helikoptera.

MISJA 6

Hong Kong, MJ 12 Helipad

Cele pierwszorzędne:

- Wyłącz blokadę broni w helikopterze Jocka. Panel kontrolny znajduje się na pokładzie kontroli lotu nr 1.

Misję zaczynasz w "hangarze", obok helikoptera Jocka. Możesz się spokojnie rozejrzeć się po pomieszczeniu. Jak widzisz kursuje tutaj repair bot, który przyda się do odnawiania bioenergii. Niezależnie od tego jaki sposób przejścia misji wybierzesz, na samym początku powinieneś wejść po drabince na górę i zlikwidować znajdujących się tam dwóch żołnierzy MJ12. Warto to zrobić ponieważ w przeciwnym wypadku mogą Ci się naprzykrzać pod koniec misji. Również warto wejść na pokład kontroli lotu nr 2, aby wyłączyć system alarmowy. Następnie musisz spenetrować kanały wentylacyjne (wejścia w podłodze hangaru). Pozwoli Ci to wyeliminować boty, które również mogą Ci się naprzykrzyć pod koniec misji.

Teraz opiszę metody przejścia misji:
Jeżeli wybierzesz sposób mniej "inwazyjny", wejdź do kanałów wentylacyjnych i poszukaj tam miejsca w którym znajduje się panel kontrolny gazu technicznego. Użyj kodu 99871, aby wpuścić gaz do kwater żołnierzy MJ12. Większość przeciwników masz już z głowy. Teraz możesz spokojnie iść do baraków i powoli je spenetrować (na wypadek gdyby ktoś przeżył). Klucz do pokładu kontroli lotów nr 1 znajduje się na górze (tam gdzie są łóżka), w drugiej szafce od lewej. Można ją otworzyć wytrychem, granatem albo kluczem. Klucz można znaleźć w ukrytej szafce w Deck 2 (tuż za drzwiami, po lewej). Również ta szafka jest zamknięta - można ją sforsować lub skorzystać z wytrycha.

Drugi sposób polega na przekradnięciu się przez kanały wentylacyjne do wspomnianej wyżej sypialni i zdobyciu tego klucza po cichu, bez jednego wystrzału.

I w końcu trzeci, polecany dla tych, którzy mają dużo amunicji. Wpadasz do kwater, rzucasz granatem gazowym (gas grenade) lub LAM'em, a resztę wykańczasz standardowo za pomocą np. assault rifle.

Skoro posiadasz już klucz, możesz udać się na pokład kontroli lotów nr 1. Otwórz drzwi i wciśnij przycisk z napisem "WEAPONS LOCK". Otrzymasz informację od Jocka, że możesz zejść na dół. Po chwili Jock wypuści rakiety, które "otworzą" Ci drzwi. Włączy się alarm, ale jeżeli wcześniej zlikwidowałeś żołnierzy na górze i boty (korzystając z kanałów wentylacyjnych), to możesz czuć się bezpieczny. Podejdź do wyrwy - jak widzisz są tu wyładowania elektryczne. Można się przez nie przedostać bez wyłączania panelu obok (szkoda multitools), należy tylko uważać. Wejdź do windy i zjedź na dół.

Hong Kong, Wan- Chai Market

Po zjechaniu windą znajdziesz się na targowisku Wan- Chai. Otrzymasz transmisje od Jocka i Deadelusa.

Cele pierwszorzędne:
- Sprawdź budynek we wschodniej części targowiska, Paul był tam częstym gościem;
- Znajdź Tracera Tonga gdzieś w Hong-Kongu.

Na początek proponuję rozejrzeć się po okolicy i porozmawiać z różnymi osobami, aby dowiedzieć się co nieco na temat miejsca, w którym się znajdujesz. Następnie udaj się do wskazanego w celach misji budynku we wschodniej części targowiska. Przy wejściu będzie stał Gordon Quick, szef triady Luminous Path. Porozmawiaj z nim, potwierdzi że zna Paula. Pomoże Ci jeżeli znajdziesz miecz Dragon's Tooth i wykażesz, że Maggie Chow kłamała.

Cele pierwszorzędne:
- Znajdź miecz Dragons Tooth; sprawdź czy Maggie Chow mówi prawdę.

Maggie Chow mieszka na Tonnochi Road 1313, w Quenn's Tower. Aby się tam dostać, musisz przejść najpierw przez Canal Road. Znajduje się tam wiele interesujących miejsc, zalecam więc dogłębną (dosłownie) eksplorację. Do Toonochi Road powinnieneś dostać się dzięki drogowskazom. Gdy już tam będziesz, musisz dostać się do mieszkania Maggie Chow; w tym celu wejdź do Queen's Tower i użyj windy Penta House. Przywita Cię pokojówka, idź za nią, a doprowadzi Cię ona do Maggie Chow. Pomów z Maggie. Po kilku rozmowach z tubylcami powinieneś wiedzieć, że prawie na pewno kłamie. Nie korzystaj więc z propozycji znalezienia dokumentów Policji w Wan Chai Market.

Cele drugorzędne:
- Znajdź w ewidencji Policji dowody na temat działalności triad.

Jeżeli koniecznie chcesz to zrobić (np. dla doświadczenia czy ekwipunku) będziesz musiał wrócić się do Wan Chai Market i włamać się na posterunek policji. Raczej nie da się tego załatwić po cichu, więc musisz się przygotować na straty. Gdy już zajmiesz się obstawą, spenetruj podziemia posterunku. Użyj kodu 87342, aby się tam dostać. Jak zauważysz Maggie Chow kłamała. Możesz wrócić na Tonnochi Road.

Rozejrzyj się po apartamencie, będzie Ci cały czas towarzyszyła pokojówka. Na górze znajdziesz trochę kredytów. Nas jednak najbardziej interesuje sala konferencyjna. Włam się do terminalu na biurku lub użyj kodu (login: mchow; password: insurgent). Wyloguj się. Zaatakuje cię pokojówka (sic!). Zajmij się nią. Teraz drzwi do kwater MJ12 powinny być otwarte. Jeżeli tak nie będzie, to pójdź do korytarza, który okrąża pokój z fortepianem. Użyj papierowej latarni aby otworzyć drzwi.

Możesz się tam też dostać tylnym wejściem. Na parterze znajduje się pokój recepcjonisty, a w nim konsola. Włam się do niej. Wyłącz kamery i otwórz sobie drzwi na tyłach Queen's Tower. Pójdź tam. Windą (1709) wjedziesz pod sam nos MJ12. Otwórz drzwi za pomocą multiools .. i jesteś w środku. Postaraj się w miarę bezszelestnie dojść do celu. Użyj kodu (login: mchow; password: insurgent) lub włam się do komputera w pomieszczeniu. Otwórz pokrywę znad miecza. Otrzymasz transmisję od Tracera Tonga.

Cele pierwszorzędne:
- Weź miecz i pokaż go Maxowi Chen, aby uwierzył że Maggie Chow kłamała; Max będzie w Lucky Money Club.

Wymknij się z Queen's Tower i wróć na targowisko. Tam skieruj swe kroki w kierunku klubu Lucky Money. W Lucky Money pogadaj z barmanem (jest na piętrze), powie Ci że aby porozmawiać z Maxem Chenem, musisz pójść drzwiami "za jego plecami". Zejdź na dół, przejdź przez pomieszczenie konferencyjne do biura, w którym jest Max Chen. Po skończonej rozmowie otrzymasz prośbę dostarczenia informacji dla Gordona Quicka. W tym czasie klub zostanie zaatakowany przez komandosów (MJ12 Commando) - musieli Cię śledzić! Praktycznie wszystkim zajmą się ochroniarze klubu.

Wróć do Wan Chai Market. Tam skieruj swe kroki do miejsca, gdzie spotkałeś Gordona Quicka. Poda Ci hasło (1997), dzięki któremu dostaniesz się do środka i porozmawiasz z Tracerem Tongiem. Po rozmowie z Tracerem Tongiem udaj się na najniższe piętro i stań na środku pola operacyjnego. Tracer Tong zdeaktywuje "kill-switch". Później ponownie porozmawiaj z nim. Zleci ci dostanie się do labolatoriów Versalife.

Cele pierwszorzędne:
- Dostań się do laboratorium Versalife i znajdź ROM dekodujący.

Przed wejściem do Lucky Money Club znajdują się drzwi, którymi dostaniesz się do budynku Versalife (kod: 06288). Są dwa sposoby na dostanie się do laboratorium, pierwszy to poszukanie na górze niejakiego Hundleya, za 2000 kredytów sprzeda Ci kod do drzwi. Drugi to rozmowa z pracownikiem na najwyższym piętrze, zleci Ci zabicie Hundleya właśnie za ten kod dostępu.

Jest jeszcze trzeci, ale go nie polecam. Musisz się włamać do pokoju strażników na parterze na jednym z datacubes [polecam ;) - B.], znajduje się tam kod do laboratoriów. Gdy zdobędziesz kod, udaj się na najwyższe piętro i poszukaj windy, użyj kodu (6512), i zjedź na dół. Przywita Cię człowiek, który powie Ci coś w stylu "Don't touch anything" ;).

Na początku udaj się na lewo. Podjedź windą do góry i zabierz klucz ze stołu oraz, jeżeli możesz, włam się do terminalu ochrony lub użyj kodu (login: mj12; password: security). Wyłącz kamery i otwórz drzwi pod statuą. Masz drogę wolną. Drugi sposób polega na przedostaniu się przez kanały wentylacyjne znajdujące się w ubikacji. Powinieneś znajdować się laboratorium. Nim znajdziesz komputer z ROM-em dekodującym, udaj się do drugiej części kompleksu. Znajdziesz tam komorę z wszczepami (użyj klucza lub kodu 5878). Za pomocą komputera obok wyłącz radiację w pomieszczeniu, w środku znajduje się kilka przydatnych wszczepów.

Teraz możesz pójść do pomieszczenia z ROM-em dekodującym. Jeżeli chcesz ułatwić sobie zadanie i masz wszczep Microfibral Muscle, możesz wziąć beczki z laboratorium i zastawić wejście do pomieszczenia z komputerem, kiedy nikogo tam nie będzie. Gdy dostaniesz się do komputera (login: mchow; password: damocles) żołnierze MJ12 będą chcieli Cię zabić. Jeżeli zastawiłeś beczkami wejście, to na razie nikt nie powinien Cię niepokoić. Pójdź po schodach na górze i otwórz drzwi, jeżeli nie zrobiłeś tego wcześniej. Uważaj na żołnierzy. W miarę bezszelestnie wydostań się z kompleksu Versalife tą drogą którą przyszedłeś i wróć do laboratoriów Tracera Tonga. Po rozmowie z nim otrzymasz kolejne zadanie.

Cele pierwszorzędne:
- Dostań się na drugi poziom laboratoriów Versalife i zdobądź dane o wirusie "Gray Death".

Dostać się tam możesz na dwa sposoby. Pierwszy: musisz wrócić do Versalife i tam gdzie znajdował się komputer z ROM-em dekodującym, przejść na drugi poziom laboratoriów. Użyj kodu do drzwi: 55655. Kiedy wyjdziesz z windy idź cały czas przed siebie, aż zobaczysz kraty w podłodze; otwórz je i wskocz do środka.

Druga metoda: pójdź do Canal Road i tam poszukaj drzwi. Otwórz kratę za pomocą wytrychów i wskocz do rury. Wylądujesz z wodzie, wydostań się z niej wchodząc po rurach. Znajdziesz się w podziemiach. Od Deadelusa otrzymasz kolejne zadanie:

Cele pierwszorzędne:
- Zniszcz Universal Constructor (UC)- maszynę do produkcji "Gray Death".

Użyj kodu 768, aby otworzyć drzwi. Idź dalej, aż otworzą się wszystkie drzwi; po drodze zabierz scramble grenade. Znajdziesz się w pomieszczeniu z konsolą ochrony. Jeżeli chcesz, możesz się do niej włamać i wyłączyć kamery. Aby dostać się do komputera, możesz obniżyć rampę, po której tu wszedłeś, ale wtedy będziesz musiał walczyć z 2 botami i MJ12 Commando, poza tym będziesz miał przed sobą pole laserowe - jeżeli go nie zdezaktywujesz to włączy się alarm. Dlatego lepiej jest otworzyć kanały wentylacyjne i tamtędy dostać się do w/w komputera. Idź więc kanałami i nie wychodź z nich od razu, poczekaj aż komandos MJ12 zniknie Ci z oczu, wówczas użyj znalezionego wcześniej scramble grenade lub bardzo szybko wskocz do pomieszczenia znajdującego się po prawej stronie komputera i znajdź tam panel z napisem "ROBOT MAINTENANCE", wciśnięcie guzika wyłączy roboty, wtedy pozostanie już tylko komandos.

Skorzystaj z komputera (login: mchow; password: damocles) i ściągnij schemat wirusa oraz otwórz sobie drzwi prowadzące do komory z UC. W pomieszczeniu obok znajduje się też konsola bezpieczeństwa, za jej pomocą można wyłączyć kamery i otworzyć komory z wszczepami. Wejdź do któregoś z bocznych korytarzy, zejdź po drabinie w dół, znajdziesz tu komorę z wszczepami, jeżeli nie miałeś możliwości włamania się do terminalu bezpieczeństwa, możesz użyć multitools, aby otworzyć poszczególne komory. Zejdź w dół, aż dojdziesz do robota medycznego, skorzystaj z niego by zainstalować nowe wszczepy czy zregenerować obrażenia. Idź dalej; jeżeli Maggie Chow jeszcze żyje, po krótkiej rozmowie będziesz z nią walczył, nie opłaca się to, lepiej od razu biec do panelu na przeciwległym końcu i wstukać 525, a następnie wskoczyć na dół przez drabinkę, gdyż oprócz Maggie dojdą jeszcze 2 spider boty. Wejdź przez którąś z wyrw do środka (uważaj na radiację), potem wejdź do piątego, niesymetrycznie ustawionego względem innych zbiornika i płyń przed siebie. Przed ciałem nurka przygotuj się na walkę, w kanale przez który będziesz musiał przepłynąć, znajduje się mutant.

Później płyń dalej, aż prąd wypchnie Cię na powierzchnię. Odbierzesz transmisję od Tracera Tonga, wracaj do Wan Chai Market do jego siedziby. Po rozmowie z nim wyjdź na dziedziniec i wejdź do helikoptera Jocka, który zabierze Cię z powrotem do Nowego Yorku.

Solucja część 3

Misje 7-8

Publikacja: Jared
Data publikacji: 24.01.2002

Misja 7

Nowy Jork, Hell's Kitchen

Po wylądowaniu na dachu otrzymasz transmisję od Tracera Tonga.

Cele pierwszorzędne:
- Spotkaj się z Harley'em Filbenem w Underworld Tavern.

Zejdź z dachu po drabince i prześlizgnij się przez okno do mieszkania Paula (uwaga na policjanta na dole, może Cię zauważyć i zacząć strzelać). Przeszukaj je - między fotelami leży apteczka, za obrazem na filarze znajduje się terminal otwierający tajne drzwi (kod 4321). Przemknij po cichu do wyjścia - na dole znajdują się dwaj gliniarze. Po wyjściu z budynku skieruj się na lewo - znajdź dziurę w płocie i wejdź tylnymi drzwiami do Underworld Tavern. Poszukaj Harley'a Filbena - zleci Ci następne zadanie.

Cele pierwszorzędne:
- Spotkaj się ze Stantonem Dowdem w magazynie Osgood & Son's.

Cele drugorzędne:
- Zabij zdrajcę - Joe Greena.

Najpierw zajmij się Greenem, jest we Free Clinic. Z Underworld Tavern wyjdź tą drogą, którą wszedłeś - drzwi do kliniki znajdują się niemalże naprzeciwko. Porozmawiaj z Greenem (jeśli będziesz naciskał, do wszystkiego się przyzna) i zabij go. Wyjdź z kliniki i skieruj się na prawo (bardzo ostrożnie, ten teren patroluje dużo policjantów). Dowd czeka na Ciebie w gruzach magazynu Osgood & Son's, niedaleko tuneli prowadzących do kryjówki NSF. Jest zarażony wirusem. Po rozmowie z nim otrzymasz kolejne zadanie.

Cele pierwszorzędne:
- Zatop PCS Wall Cloud.

Cele drugorzędne:
- Kup od Smugglera materiały wybuchowe potrzebne do zatopienia statku.

Do zatopienia statku będziesz potrzebował 5 LAM-ów (lub rakiet do GEP Guna). Udaj się do kryjówki Smugglera (niedaleko metra, zejście schodami w dół). Wpuści Cię, jeśli wcześniej poznałeś odpowiednie hasło (bloodshot). Zjedź windą i rozbrój pułapkę za pomocą EMP Grenade. Następnie odszukaj Smugglera. Kiedy będziesz z nim rozmawiał, poproś najpierw o zniżkę, a następnie ostrzeż przed nalotem UNATCO na jego kryjówkę... Sprzeda Ci 6 LAM-ów za 2400 kredytów (rakiet nie opłaca się kupować). Wyjdź z kryjówki i biegnij do hotelu, przez mieszkanie Paula wejdź na dach. Wsiądź do helikoptera Jocka, zabierze Cię do doku...

Nowy Jork, Brooklyn Naval Shipyard Submarine Warfare Division

Cele pierwszorzędne:
- Zatop PCS Wall Cloud.

Cele drugorzędne:
- Znajdź magazyn z bronią.

Po wylądowaniu przejdź przez kratkę w murze. Otrzymasz transmisję od Tracera Tonga, wspomni o magazynie z bronią i zleci dostanie się do głównego budynku w północnej części przystani. Porozmawiaj z żołnierzami - jeśli wcześniej w Underworld Tavern spotkałeś odpowiednią osobę, zostaniesz wpuszczony do środka. Jeśli nie, zostały dwa wyjścia - możesz przedzierać się przez kanały lub zabić jednego ze strażników i zabrać mu klucz. Polecam drugi sposób :-). Po otwarciu bramy skieruj się do drzwi naprzeciwko, przejdź niepostrzeżenie przez magazyn i skieruj się na lewo. Znajdź windę - po wjechaniu na górę przełącz przycisk w pokoju kontrolnym i przeskocz po rusztowaniu na dach. Rozbij kratkę nożem lub innym ostrym narzędziem :-).

Wejdź w tunel wentylacyjny, znajdziesz się w pomieszczeniu z ogromnym wiatrakiem. Musisz zejść po drabince bardzo szybko, z wyczuciem - inaczej zostaniesz zmiażdżony przez skrzydło wentylatora. Na dole znajduje się kolejny tunel - wejdź w niego szybko, nie walcząc niepotrzebnie z robotami.

Do statku możesz się dostać na dwa sposoby. Pierwszy: wjedź windą do pokoju kontrolnego i przesuń dźwig, a następnie przejdź po nim na statek. Drugi: po prostu wskocz do wody, opłyń statek i znajdź wejście na pokład. Będąc już na pokładzie, poszukaj drzwi prowadzących do środka statku. Na pierwszym piętrze znajduje się buteleczka z Ambrozją - możesz ją zabrać dla Stantona Dowda. Wejdź na drugie piętro, zabij wszystkich marynarzy. Przeszukaj pomieszczenia, tam gdzie nie możesz się dostać, wejdź przez tunel. Kod do zbrojowni - 71324. Teraz wejdź na trzecie piętro - uważaj na dwóch żołnierzy. Przeszukaj całe piętro i, używając kodu 65678, wejdź do kajuty kapitana. Zabierz wszystko, co znajdziesz i wysłuchaj wiadomości Waltona Simonsa. Teraz możesz zejść na dół i otworzyć drzwi do ładowni statku.

W ładowni roi się od żołnierzy - radzę wszystkich zawczasu pozabijać. Musisz uruchomić pompę (jej lokalizacja jest zaznaczona na mapie - znajduje się na górze mapy). Zaloguj się do komputera (login: Kzhao, hasło: Captain) i włącz pompę. Później wciśnij przełącznik na ścianie obok komputera. Następnie zniszcz LAM-ami specjalne "punkty" na ścianach - jest ich pięć. Wszystki są zaznaczone na mapie, więc nie powinno to być zadanie problemowe. Raczej nie wdawaj się w walkę z żołnierzami pilnującymi ostatniego punktu na lotnisku - po prostu rzuć LAM i uciekaj. Wydostań się ze statku i wyjdź na dach tą samą drogą, którą przyszedłeś. Wsiądź do helikoptera Jocka. No, samobójcy mogą jeszcze w zasadzie zjechać windą z dachu i przeszukać cały teren. Powodzenia życzę ;-P...

Nowy Jork, Lower East Slide Cementary

Cele pierwszorzędne:
- Spotkaj się ze Stantonem Dowdem w rodzinnej krypcie.

Wylądujesz przed bramą, strażnik otworzy ją po krótkiej rozmowie przez interkom. Uwaga! W domku strażnika, za obrazem, znajduje się terminal otwierający tajne pomieszczenie (kod: 1234) W środku znajduje się generator - później będziesz musiał go zniszczyć. Najlepiej więc zrób to teraz. Następnie idź do krypty. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia PRZED rozmową z Dowdem (później nie będziesz

miał czasu). Teraz możesz z nim porozmawiać - wyśle Cię do Paryża. Helikopter Jocka czeka już na zewnątrz... otoczony przez kilku żołnierzy Majestic 12. Nie walcz z nimi - wsiadaj od razu do helikoptera.

Misja 8

Paryż, Denfert - Rochereu

Cele pierwszorzędne:
- Skontaktuj się z przywódcą Illuminati - Mogranem Everettem
- Skontaktuj się z Silhouette w katakumbach.

Wylądujesz na dachu. Na dół możesz zejść na dwa sposoby - po rusztowaniu lub zjechać windą (kod: 4003). Pierwszy sposób nie opłaca się - tracisz trochę punktów zdrowia, spadając. Kiedy znajdziesz się na dole, pójdź schodami w górę i w prawo. Spotkasz kobietę o imieniu Aimee, opowie Ci o tajemniczym zniknięciu jej przyjaciółek i poda kod do drzwi na najniższym poziomie.

Cele drugorzędne:
- Zabij cztery mutanty w kanałach i poinformuj o tym Aimee.

Znajdź schody prowadzące na sam dół i otwórz drzwi (kod: 0001). Uważaj - to pomieszczenie jest wysoce radioaktywne (możesz użyć Hazmat Suit - znajduje się gdzieś nieopodal). Przebiegnij szybko do naprzeciwległej ściany i skręć w drzwi po lewej (moim zdaniem jest to lepsze wyjście niż przedzieranie się przez tunele i marnowanie lockpicków. Jeśli jednak wolisz... wejście do nich znajduje się pod windą, którą tu przyjechałeś). Teraz musisz zejść po drabince... Uwaga! Na dole są cztery mutanty (jeśli chcesz, możesz je zabić i donieść o tym Aimee...). Biegnij do końca korytarza, skręć w prawo, potem w lewo i znów do końca. Dotrzesz do następnej drabinki. Wejdź po niej szybko i natychmiast zanurkuj w prawo - schowaj się w cieniu budynku... Idź dalej w tym kierunku, dojdziesz do przejścia zabitego deskami. Połam je nożem. Wysłuchaj transmisji od Tracera Tonga i zejdź do katakumb...

Paryż, Katakumby

Otrzymasz kolejną transmisję od Tonga. Teraz idź korytarzem prosto (raczej nie skręcaj w "rozwidlenia", czekają tam panowie w Majestic 12...), aż dojdziesz do pomieszczenia z "kolumnami", tutaj musisz unieszkodliwić dwóch przeciwników. Dalej znajduje się wejście do bunkra - porusz jedną z obluzowanych cegieł (tę pod lockpickiem lub tę pod butelką wina) i otwórz je. W środku bunkra znajdziesz przywódcę Silhouette. W zamian za pomoc, zleci Ci następne zadanie.

Cele drugorzędne
- Uwolnij członków Silhouette przetrzymywanych w Bunkrze 03
- Chroń zakładników w drodze do bunkra Silhouette
- Po uwolnieniu więźniów, poinformuj o tym Chada.

Wyjdź z bunkra i otwórz drzwi naprzeciwko. Idź prosto (uważaj na żołnierza M12) i skręć w lewo przed miejscem oznaczonym na mapie jako "collapsed passages." Zlikwiduj wrogów i wejdź w wyrwę w murze za jednym z krzyży - w ten sposób ominiesz czujniki laserowe. Tą drogą dojdziesz do bunkra 03. Przed wejściem do niego, radzę zlikwidować większość przeciwników przez "okienko" w murze. Klucz do środkowego pomieszczenia bunkra znajduje się w pokoju z... hm, z kobietą w czerni :-). Zabij

ją i ewentualnie resztę przeciwników, którzy przeżyli twój najazd, uwolnij zakładników i wracaj do bunkra Silhouette. Wiem, wiem, wiem, łatwo powiedzieć ;-). Teraz po rozmowie z Chadem otrzymasz następne zadanie...

Cele pierwszorzędne:
- Znajdź Nicolette DuClare w klubie La Porte de l'Enfer.

Chad powie Ci, że do klubu Porte de l'Enfer możesz dostać się przez kanały. Idź do miejsca oznaczonego na mapie jako "sewer tunnels." Stamtąd przeniesiesz się do następnej lokacji.

Paryż, Under Martial Law

No dobra, zostałeś wpuszczony w kanał. Wyjść możesz za pomocą jednej z dwóch drabinek - ta po lewej jest otwarta, ale... cóż, nie prowadzi w zbyt bezpieczne miejsce. Drabinka po prawej jest zamknięta, ale wyjście jest w miarę bezpieczne. Poza tym gdzieś niedaleko leży lockpick... Po wyjściu na powierzchnię zrób zwrot w tył i skryj się za budynkami. Przebiegając za nimi (uważaj na roboty), znajdziesz tylne drzwi prowadzące do baru (pod numerem 19). Będzie tam siedział Jaime Reyes, jeśli wcześniej poprosiłeś go o spotkanie. Teraz możesz się troszkę pobawić i ostrożnie przeszukać cały teren. Ostrożnie, powtarzam, bo wrogów tu jest mnóstwo... Drzwi do klubu Porte de l'Enfer znajdują się naprzeciwko głównego wejścia do baru (pod numerem 13)... Najlepiej po prostu szybko tam przebiec.

Paryż, Nightclub la Porte de l'Enfer

Aby wejść do środka klubu, najlepiej zapłacić portierowi - to tylko 300 kredytów. Teraz wejdź na górę i porozmawiaj z dziewczyną przy stoliku. Kiedy powiesz, że szukasz Nicolette DuClare - umówi się z Tobą przy tylnym wyjściu z klubu. Zejdź na dół i poszukaj drzwi prowadzących na zaplecze (za ochroniarzem). Kod do zamkniętego pomieszczenia - 1966. Klucz otwierający tylne drzwi klubu znajduje się w drugim pomieszczeniu ukryty za obrazem. Za klubem spotkasz dziewczynę, z którą rozmawiałeś przy stoliku. Okaże się, że to ona jest Nicolette DuClare. Możesz już wsiadać do helikoptera, wcześniej jednak radzę przeszukać dom numer 11...

Paryż, Chateau DuClare

Cele pierwszorzędne
- Przeszukaj posiadłość DuClare, aby udowodnić związek pomiędzy Morganem Everettem a Beth DuClare.

Wylądujesz przed posiadłością DuClare. Porozmawiaj z Nicolette, przekaże Ci cenną informację...

Cele pierwszorzędne:
- Znajdź sekretny pokój kontrolny.

Teraz obejdź dom - tylne wejście jest zabite deskami, połam je nożem. Kiedy wejdziesz do środka, czeka Cię trochę biegania... Najpierw idź w lewą stronę, przejdź przez jadalnię i wejdź do kuchni. Wjedź windą towarową na górę - znajdziesz się w sypialni Beth DuClare. Przeszukaj ją, znajdziesz klucz do sypialni Nicolette. Za obrazem jest tajna skrytka i klucz do piwnicy. Teraz poczekaj na Nicolette - otworzy jedne z drzwi sypialni. Wyjdź z pokoju i idź w lewo - na końcu korytarza jest kolejne pomieszczenie, otwórz je. Czaszka na kominku otwiera kolejną sekretną skrytkę.

Wracaj na dół, do kuchni. Otwórz drzwi do piwnicy. Zejdź tam - na ścianie wisi świecznik otwierający tajne przejście (sprytna była ta Beth, nie ma co;-)). Dalej natrafisz na dwa zawalone przejścia (to jakaś mania paryska!), rozbij je nożem. Znajdziesz się w pokoju kontrolnym kod do pojemnika ze wszczepami - 1784. Zaloguj się do komputera (login: bduclare, hasło: nico_angel) i wyślij sygnał do Everetta. Po chwili otrzymasz od niego transmisję.

Cele pierwszorzędne

- Weź od Nicolette klucz do rodzinnej krypty.
- Z bazy danych komputera w Katedrze prześlij do Everetta dane o wirusie (Gray Death).

Wyjdź z posiadłości DuClare - Nicolette po chwili do Ciebie dołączy. Po rozmowie wręczy Ci klucz do rodzinnej krypty. Krypta znajduje się za domem - niedaleko tylnego wejścia. Musisz przejść przez cmentarz, patrolowany przez dwa mechy, na końcu jest otwarte wejście do ścieków, wejdź tam.

Paryż, Knights Templar Cathedral

Po wyjściu ze ścieków wejdź po skrzyniach do budynku (wybij szybę nożem). Po belce wejdź na wyższe piętro - tam znajduje się klucz. Teraz idź do głównej bramy i otwórz ją kluczem. Wąską uliczkę, którą musisz przejść, patroluje klika mechów i żołnierzy MJ 12. Przejdź przez most na teren Katedry - to ten wielki budynek pośrodku. Uważaj, tutaj żołnierzy i robotów jest mnóstwo. Przemykaj (w cieniu!) pod murem z lewej strony - miniesz dwa roboty i dotrzesz do żywopłotu. Wejdź po nim na dach i potem przez okno do środka Katedry - znajdziesz się w bibliotece. Za jednym ze stolików jest klucz do głównych drzwi - możesz go wziąć. Teraz pójdź do przejścia po lewej - jest tam strażnik ze snajperką. Zabij go i idź po schodach na górę - tam musisz zlikwidować resztę strażników (jeden z nich ma LAM). Przejdź "mostem" do drugiej części Katedry.

Przy schodzeniu po schodach skręć w pierwsze drzwi i dalej w dół, aż dojdziesz do zamkniętych drzwi (kod: 1942). Tutaj znajdziesz sporo ciekawych rzeczy... Jednak wcześniej lepiej wyłącz alarm. Teraz poszukaj drzwi zabezpieczonych przez kamerę i wieżyczkę podwieszoną do sufitu. Kod do nich - 0022. Na dole czeka Gunther Hermann. Jeśli znasz jego "killphrase", Gunther elegancko wybuchnie, jeśli nie - zabij go własnoręcznie. Teraz zaloguj się do komputera (login: 34501, hasło: 08711) i... dokończ dzieła. Po drugiej stronie komputera porozmawiaj z hologramem Waltona Simonsa. Po chwili skontaktuje się z Tobą Everett - powie, że otrzymał transmisję.

Teraz, zgodnie z instrukcjami Everetta, masz udać się do metra (zaznaczone na mapie). Cóż, najlepiej chyba po prostu szybko tam przebiec :-). (musisz wybrać jedno z kilku wyjść...) Na peronie czeka posłannik Everetta, Toby Atanwe. Zabierze Cię do jego kryjówki...

Paris, Morgan's Everett Home

Jesteś w domu Everetta. Możesz od razu go poszukać, ale wcześniej... Warto zajrzeć za lustro w łazience. Znajdziesz tam coś bardzo, bardzo ciekawego :-)... Warto porozmawiać z Alexem (tak, jest u Everetta!). Powie, że Tong przysłał go, aby rozpracowywał wirusa i... miał oko na poczynania Everetta. W pokoju Alexa znajduje się pomieszczenie z ultranowoczesną AI (sztuczna inteligencja). Warto z nią porozmawiać... (kod: 8001). Tutaj też znajdziesz klucz do wcześniej wspomnianego pokoju ukrytego za lustrem w łazience.

Po rozmowie z Everettem otrzymasz kolejne zadanie.

Cele pierwszorzędne:

- Spotkaj się z Jockiem na lądowisku dla helikopterów. Zabierze Cię do bazy Vandenberg.

Lądowisko znajduje się niedaleko miejsca, od którego zaczynałeś zwiedzanie domu Everetta - za drzwiami, przez które wcześniej nie mogłeś przejść. Zobaczysz tam martwego mechanika - zagadnij tego drugiego, nic nie będzie chciał powiedzieć. Wróć do Everetta i opowiedz mu o tym. Potem znowu porozmawiaj z mechanikiem - spanikuje i zacznie uciekać. Zabij go. Poproś Jocka o sprawdzenie helikoptera... Znajdzie bombę! Uff... Już możesz odlatywać :-).

Solucja część 4

Misje 9-12

Publikacja: Jared
Data publikacji: 30.08.2002

MISJA 9

Wylądujesz na dachu bazy naukowej. Podejdzie do Ciebie kobieta i wyjaśni sytuację - baza została zaatakowana i przejęta przez Majestic 12...

Cele pierwszorzędne:
- Odblokuj bazę, niszcząc 5 botów Majestic 12.

Cele drugorzędne:
- Włącz system obronny bazy.

Otwórz drzwi na dachu i zejdź schodami na sam dół - uważaj na kamerę i wieżyczkę. W następnym pomieszczeniu zabij dwóch żołnierzy MJ 12 i wejdź do windy. Najpierw zjedź na 2 piętro i zlikwiduj 3 przeciwników. Potem zejdź na dół - tam rozpraw się z dwoma żołnierzami i jednym MIB-em. Wejdź przez małą kratkę do pomieszczenia z ostrzeżeniem "Danger" i zabierz klucz leżący obok mechanika, następnie uruchom jeden z dwóch włączników systemu bezpieczeństwa kodem 5868.

Teraz idź do głównych drzwi na dole, wyłącz kamery i przebiegnij do drzwi naprzeciwko. Zabij trzech żołnierzy i porozmawiaj z naukowcami. Otwórz zamknięte drzwi - uwolniony naukowiec wręczy Ci EMP Grenade. Teraz idź do drzwi prowadzących na zewnątrz - zabij dwa mechy strzegące wyjścia i idź na prawo (uwaga na bota), wejdź za róg i idź dalej prosto (uważaj na żołnierzy ze snajperkami na wieżyczce). Zejdź po schodkach - tam znajduje się drugi włącznik systemu bezpieczeństwa; uruchom go kodem 5868. Uwaga - w tym miejscu znajduje się pewien zabawny bug. Jeśli "oszukasz" terminal multitoolem, będziesz mógł go włączać do woli; za każdym razem otrzymasz 100 punktów doświadczenia! Pamiętaj jednak, że to nieuczciwe ;-).

Teraz czas na rozprawienie się z botami (jest ich pięć). Na górze wieżyczki strzelniczej, po przejściu rurą na dach budynku znajdziesz dwa LAM-y. W zbiorniku z wodą niedaleko głównego wejścia są rakiety do GEP Guna. Kiedy zniszczysz wszystkie boty, otrzymasz transmisję od Jocka.

Cele pierwszorzędne:
- Idź do centrum komunikacji, aby spotkać Gary'ego Savage'a.

Idź do miejsca zaznaczonego na mapie jako "communication center." Zabawne, akurat ten naukowiec, który miał klucz do centrum dowodzenia, gdzie przebywa Gary Savage, zaginął w tunelach. No cóż... Trzeba będzie go poszukać. Znajdź klapę w centrum komunikacji i zejdź do tunelu. Otrzymasz transmisję od Morgana Everetta.

Cele pierwszorzędne:
- Przyłącz Dedalusa do komputerów znajdujących się w centrum dowodzenia.

Na dole są dwa roboty (mechaniczne pająki) - najlepiej strzelaj z pistoletu w radioaktywne beczki, kiedy roboty będą przebiegały obok nich. Idź dalej i uruchom drzwi, przełączając guziki w kontrolce. Trochę dalej natrafisz na panel kontrolny - wyłącz kamerę (login: tunnel01, hasło: Omega2a). Na końcu korytarza są czujniki - przejdź przez nie, a kiedy pojawią się roboty, znowu strzelaj w beczki.

Następne pomieszczenie jest wysoce radioaktywne - przebiegnij przez nie szybko. Zejdź schodami po prawej i skręć w drzwi z czujnikami - szybko przebiegnij przez ten korytarz, dotrzesz do kontrolki. Przesuwaj dźwig na kolejne piętra i przeszukuj je, aż dojdziesz do trzeciego (na samym dole zniszcz robota). Obok leży klucz do centrum dowodzenia - bierz go i idź po drabince na górę. Wyjdziesz w środku budynku. Wjedź windą na 2 piętro i idź do centrum dowodzenia - zamkniętych drzwi po prawej. W bazie zejdź schodami na sam dół i porozmawiaj najpierw z Samem Carterem, później z Savagem.

Cele pierwszorzędne:
- Włącz system komputerowy bazy.

Wejdź do pomieszczenia z wyładowaniami elektrycznymi i włącz przycisk na przeciwległej ścianie. Wjedź windą na górę i zaloguj się do komputera (login: GSavage, hasło: Tiffany). Włącz sieć Milnet, wychodząc zabierz klucz leżący przy drzwiach. Porozmawiaj z Savagem - okaże się, że Bob Page porwał jego córkę... Zimny drań. No cóż, trzeba będzie ją odbić.

Cele pierwszorzędne:
- Odbij Tiffany z rąk Majestic 12.

Przed wyjściem z centrum dowodzenia możesz jeszcze pójść na samą górę, do pokoju komputerowego - masz już klucz. Helikopter Jocka czeka w miejscu oznaczonym na mapie jako "front gate." Zanim wsiądziesz, porozmawiaj z Tracerem Tongiem. Jest zarażony wirusem...

Kalifornia, Gas Station

Wylądujesz na stacji - tu przetrzymywana jest Tiffany. Idź przed siebie i porozmawiaj z bezdomnymi - jeden da Ci klucz. Wróć i otwórz zamknięte drzwi, przejdź po drabince na górę. Tutaj kręci się żołnierz - zlikwiduj go po cichu. Pamiętaj, że nie możesz robić hałasu - inaczej Tiffany zostanie zabita. Najlepiej wspiąć się po wzgórzu za stacją, zlikwidować znajdującego się tam żołnierza i dwa psy, a następnie wejść po drabince na dach. Teraz czeka Cię trudna operacja - musisz przeskoczyć na drugi dach, szybko zejść do środka i zabić MIB-a i żołnierza. Tiffany jest już bezpieczna - wyjdź na zewnątrz i zlikwiduj resztę wrogów. Kiedy się z nimi rozprawisz, możecie wsiadać do helikoptera Jocka - czeka niedaleko.

MISJA 10

New West Coast, Sub Base

Cele pierwszorzędne:
- Ukradnij łódź podwodną i popłyń nią do laboratorium oceanicznego.
- Z laboratorium oceanicznego Majestic 12 zabierz schematy, których Gary Savage potrzebuje do ukończenia UC.

Przemykaj pod ścianą (uważaj na dwa duże boty), zabij żołnierza. Zabierz mu klucze i wejdź do wieżyczki, której pilnował. Wejdź po schodach na górę, a potem po mniejszych schodkach, aż natrafisz na czterech żołnierzy - zlikwiduj ich. Kod do zamkniętych drzwi przy stoliku - 12.

Idź dalej, aż trafisz na drabinkę prowadzącą w dół, do pomieszczenia z naukowcami - porozmawiaj z nimi. Potem schodź po kolejnych drabinkach coraz niżej, aż trafisz na żołnierza i wieżyczkę. Wyjdź głównym wyjściem, zabij żołnierza chodzącego po kładce (uwaga na snajpera na dachu!) i przebiegnij po niej do drugiego wejścia. Tam zabij kolejnego żołnierza i zjedź windą na dół. Przedzieraj się przez korytarz i likwiduj żołnierzy - wejdziesz do pokoju z naukowcami, gdzie wrogów jest kilku. Proponuję strzelać w beczki radioaktywne - szybko, tanio, skutecznie ;-).

Kiedy rozprawisz się z natrętami, pogadaj z naukowcami i idź schodami na górę, do doku. Musisz otworzyć drzwi doku (login: tech, hasło: sharkman) i możesz wsiadać do łodzi...

Oceanic Floor, Majestic 12 Ocean Lab

To miejsce przeżyło chyba jakiś najazd...? Cóż, jedno jest pewne - wszystkie urządzenia oszalały i nie da się ich wyłączyć - miłego zwiedzania życzę... Idź po schodach na samą górę, wejdź do pomieszczenia i przebiegnij szybko do drzwi po lewej (uwaga na strzelającą wieżyczkę). Za zakrętem, z lewej strony, będzie kolejna wieżyczka - zniszcz ją LAM-em, inaczej bardzo utrudni Ci życie... Zabierz klucz leżący przy martwym mechaniku i przeszukaj pomieszczenia. Następnie idź do kolejnych drzwi, otwórz je kluczem. W tym pokoju są dwa mutanty - zabij je i zejdź po drabince. Na dole czeka kolejny mutant - pozbądź się go i idź do drzwi z kodem (5690).

Otwórz kolejne drzwi - w tym pokoju są wyładowania elektryczne; przebiegnij szybko do drzwi po prawej. Znajdziesz się w szybie - niestety musisz go przeszukać... W pomieszczeniu po prawej znajduje się klucz. Po drodze natniesz się na klika mutantów. Kiedy zdobędziesz klucz, otwórz drzwi na końcu szybu... Zanim jednak w nie wejdziesz, radzę zabić WSZYSTKIE mutanty na tym terenie - przyda się to nieco później... Idąc dalej dotrzesz do korytarza z drabiną prowadzącą w dół. Przeszukaj wszystko i biegnij do windy na końcu korytarza. Zjedź na dół.

Przechodząc przez korytarz uważaj na granat gazowy na ścianie. Dojdziesz do przejścia z czujnikami - rzuć EMP Grenade i idź dalej. Trafisz do pomieszczenia z ogromnym robotem - pająkiem. Zniszcz go i wsiądź do głównej windy naprzeciwko. Wjedź na górę. Za pomocą panela uruchom most (login: MJ12, hasło: skywalker) i przejdź po nim. Zaloguj się do komputera (login: MJ12, hasło: skywalker) i zabierz schematy UC. Po chwili otrzymasz transmisję od Savage'a. Wracaj na dół i podejdź do komunikatora. Po rozmowie z Bobem Pagem uciekaj do łodzi... W szybie natkniesz się na przeszkodę pod postacią Waltona Simonsa - zabij go (łatwo powiedzieć, hehe...). Najlepiej uciekać przed pociskami, a kiedy będzie przeładowywał - podbiegać i strzelać w głowę. Teraz uciekaj do łodzi, zabijając po drodze płetwonurków. Otwórz drzwi doku i płyń do drugiego laboratorium. Przejdź przez pomieszczenie naukowców, wróć po kładce i dalej drabinkami na górę. Przy ostatniej drabince wejdź na samą górę, a potem na dach. Porozmawiaj z Savagem i wsiadaj do helikoptera Jocka.

MISJA 11

New West Coast, Missile Silo

Cele pierwszorzędne:
- Przerwij start rakiety i przekieruj ją na Arenę 51.

Wylądujesz przed główną bramą. Najpierw radzę zabić snajpera na wieżyczce. Idź na prawo wzdłuż ogrodzenia, zabijając po drodze psy. Dojdziesz do małego domku - wejdź do niego i zabij żołnierzy w środku. Przeszukaj domek; kod do skrytki na górze - 12.

Przejdź po kładce do wewnętrznej strony ogrodzenia. Zniszcz dwa boty i kilku żołnierzy patrolujących ten teren.. Klucz do tylnych drzwi ciężarówki znajduje się w domku strażników. Teraz wejdź na wieżyczkę strzelniczą i, przechodząc po kładce, wejdź do pomieszczenia z robotem uzupełniającym energię bioelektryczną. W podłodze znajdź wejście do tunelu i przejdź przez niego. Zejdź schodami na sam dół. Otwieraj kolejne drzwi kodem 8456, aż dojdziesz do tych oznaczonych jako "launch command." Otwórz je - dojdziesz do pomieszczenia z MIB-ami i mechem - musisz się z nimi rozprawić. Wejdź po schodach na górę i przerwij start rakiety, a następnie za pomocą terminalu przekieruj ją na Arenę 51 (login: elder, hasło: armageddon). Teraz wróć do drzwi oznaczonych jako "missile launch." Musisz się upewnić, że nikt nie przeszkodzi w starcie rakiety. Przejdź przez korytarz i zabij wszystkich wrogów na tym poziomie. Wejdź do windy i wjedź na poziom 2 - zabij człowieka na dźwigu. Wjedź na poziom 6 - zabij MIB-a i wyjdź po drabince na zewnątrz. Wsiądź do helikoptera Jocka - Zabierze Cię w miejsce przeznaczenia...

MISJA 12

Area 51, Bunker

Wylądujesz na lądowisku dla helikopterów - najpierw zabij strażnika na wieży. Teraz zejdź na dół, w budynku oznaczonym jako "command" znajdziesz klucz do wieżyczki; wejdź do niej. W środku musisz rozbroić dwa LAM-y przyczepione do ścian. Na górze zaloguj się do komputera (login: area51, hasło: xx15yx) i otwórz drzwi do bunkra. Idź do bunkra i zniszcz dwa boty w środku. Wejdź w prawy tunel. Otwórz zamknięte drzwi jednego z domków, ustawiając pod nim wybuchające beczki i strzelając w nie. W środku włącz zasilanie windy. Wróć do drzwi wejściowych bunkra i wejdź w lewy korytarz. Zjedź windą na dół. Wejdź do bunkra... W tym pomieszczeniu znajduje się kamera, wieżyczka i sieć czujników. Rzuć na czujniki granat EMP: jeśli nie masz - możesz przez nie przeskoczyć. Podejdź do komunikatora i porozmawiaj z Everettem.

Cele drugorzędne:
- (Przyłącz się do Illuminati) Zabij Boba Page'a. Rządź światem razem z Mogranem Everettem.

Zniszcz robota w korytarzu. Otwórz drzwi kodem 8946, do pomieszczenia po lewej od strony wejścia dostaniesz się za pomocą kodu 0169. W środku znajduje się klucz do Sektora 3. Przejdź do końca korytarza (pomieszczenie z kilkoma mechami i żołnierzami). Zabij ich i otwórz drzwi do Sektora 3. Naciśnij przycisk od windy, przyjedzie mała niespodzianka - jeden MIB i dwóch żołnierzy. Zabij ich i zjedź na dół. Podejdź do komunikatora i porozmawiaj z Tracerem Tongiem.

Cele drugorzędne:
- (Nowa Ciemna Era) Wyłącz reaktory w Sektorze 4, wróć do Sektora 3 i dokończ robotę. Zniszczenie globalnej komunikacji wprowadzi ludzkość w nową Ciemną Erę - pozwoli jednak uniknąć tyranii.
- (Połącz się z Heliosem) W Sektorze 4 wyłącz blokady uniemożliwiające Heliosowi połączenie się z Twoimi wszczepami. Razem z Heliosem zarządzaj światem...

W tym miejscu dzielę solucję na trzy części, gdyż gra oferuje tyle możliwości jej przejścia... Najpierw opiszę wersję po stronie Heliosa - jako najszybszą i najłatwiejszą (IMHO).

(Helios)

Przebiegnij do naprzeciwległej części pomieszczenia i wejdź po drabince. Zabij dwóch żołnierzy na kładce (jeden ma GEP Guna) i wejdź po schodach na górę. Zlikwiduj resztę wrogów. Za pomocą panelu

otwórz pojemnik z wszczepem (login: area51, hasło: bravo13). Idź do drzwi oznaczonych jako "Aquinas Hub" i otwórz je kodem 1038. Znajdź drabinkę i zejdź na dół.

Zabij dwa "ufoki" (przepraszam za umowność nazwy, sami odkryjcie, kim naprawdę są te stwory... Dobrze, dobrze, już mówię -> to małpy ze zmodyfikowanym kodem genetycznym) i idź korytarzem w lewo. Zabij mecha. Dojdziesz do windy - wjedź na 3 poziom i porozmawiaj z Heliosem. Teraz musisz iść do Sektora 4 - wróć do drabinki, którą tu zszedłeś, zejdź po schodkach i dalej schodami na sam dół (po drodze zabierz mapę zakodowaną w datacube leżącym obok mechanika). Na dole zniszcz robota - pająka (w drugim końcu pomieszczenia jest wyrzutnia - LAW) i wejdź do Sektora 4. Podejdź do komunikatora, porozmawiaj z Savagem i idź dalej. Jesteś w Sektorze 4... Tutaj powstałeś, tu zrobili z Ciebie superagenta. A w jednej z tub czeka na ożywienie... No kto? Twój przyszły braciszek [lub siostrzyczka - wyjaśni się w DX2 - B.]!

Przejdź dalej, do radioaktywnego pomieszczenia z kolumnami - w środku zabij dwa "ufoki" i szybo przebiegnij do następnych drzwi (kod: 31729). Wejdź dalej - tutaj znajduje się Page. Spokojnie, nic Ci nie zrobi - jest w stanie "śpiączki." Ale wieżyczki strzelnicze - przeciwnie... Wejdź szybko w korytarz po lewej i zniszcz dwa roboty - pająki (odradzają się co jakiś czas, musisz się spieszyć...). Biegnij na prawo, do drzwi oznaczonych jako "Aquinas Router" i otwórz je kodem 2242. Przełącz dwa przyciski w pomieszczeniu. Zaloguj się do komputera (login: Icarus, hasło: panopticon) i wyłącz blokady Heliosa. Teraz pozostaje tylko wrócić do Heliosa i obejrzeć filmik końcowy...

(Nowa Ciemna Era)

Zdecydowałeś się pójść za radą Tracera Tonga i zniszczyć globalną komunikację? Da się zrobić... Idź do Sektora 4 (przeczytaj opis "Helios", nie ma sensu się powtarzać :-). W tym przypadku, zamiast do Aquinas Router, idź do windy w północnej części "bunkra" Page'a. Zjedź na niższy poziom i przejdź przez pomieszczenie z wyładowaniami elektrycznymi. Przebiegnij do drzwi oznaczonych jako "Coolant B13" (na tym poziomie jest kilka mutantów, staraj się przejść niezauważony). Otwórz je kodem 2242. Idź dalej prosto, pozbywając się po drodze wrogów. Wciśnij przycisk na końcu pomieszczenia - odetniesz zasilanie reaktorów. Teraz wracaj do Sektora 3, wyjdź z Aquinas Hub i idź do drzwi oznaczonych jako Reactor Lab. Otwórz je kodem 2001. W środku zabij dwa "ufoki." Zejdź na dół po schodkach do radioaktywnej "wody." Musisz znaleźć i wyłączyć dwie blokady. Teraz wejdź po drabince do kontrolki i przełączaj kolejne przyciski - po wyłączeniu trzeciego mechanik będzie próbował Cię powstrzymać. Zabij go, wyłącz ostatni przycisk i obejrzyj filmik końcowy...

(Illuminati)

Idź do Sektora 4 (dokładny opis w rozdziale "Helios"...). Musisz odłączyć 4 niebieskie reaktory (kod 7243). Tym razem po wejściu do "bunkra" Page'a wejdź w korytarz po prawej i w górę po drabince. Przejdź po kładce i w dół po schodkach - tu znajduje się pierwszy reaktor. Wróć po kładce, otwórz kratkę w podłodze i zejdź na dół. Wyjdź przez drzwi - niedaleko jest następny reaktor. Wejdź z powrotem na górę i rozejrzyj się - poziom niżej leży martwy naukowiec, zeskocz tam. Zabij "ufoki" i wyłącz kolejny reaktor. Niedaleko są drzwi do radioaktywnego pomieszczenia - tam jest ostatni reaktor.

Teraz musisz wrócić do "bunkra" Page'a. Niedaleko Aquinas Router znajduje się przycisk - przełącz go. Tym samym zabijesz Page'a i obejrzysz filmik końcowy...

Deus Ex na współczesnych komputerach

gra działa za szybko? chcesz ustawić panoramiczną rozdzielczość ekranu? zajrzyj do środka

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 15.02.2010

Procesory wielordzeniowe oraz 64 bitowe

Efektem ich używania gra chodzi za szybko. Możliwe rozwiązania:
1. Edytować plik DeusEx.ini za pomocą Notatnika i zmienić GameSpeed=1.000000 na mniejszą np. 0.999999
2. Włącz cheaty i wpisz kod *slomo 0.5* lub inną wartość poniżej jedynki w zależności od potrzeb.
3. Uruchom grę ze zgodnością Windows 98/Windows Me
4. Jeżeli masz dwurdzeniowy procesor, podczas gry wciśnij Ctrl+Alt+Del, przejdź na zakładkę "Procesy", znajdź DeusEx.exe, kliknij prawym, "Ustaw koligację" i wybierz jedno jądro. Aby nie robić tego za każdym uruchomieniem gry, użyj programu THG Task Assignment Manager do zapamiętania tych ustawień. Więcej informacji o programie w tym miejscu. [nadesłał Kuchcik]
5. Skorzystaj z programu Deus Ex Fixer.
6. Skorzystaj z Custom Luncher.

Laptopy

Jeśli gra działa za szybko, przyczyną może być nietypowa karta graficzna lub specyfika zarządzania energią. Możliwe rozwiązania:
1. Edytuj plik DeusEx.ini za pomocą Notatnika i w sekcji **[WinDrv.WindowsClient]** zajdź **SlowVideoBuffering=False** które zmień na **SlowVideoBuffering=True** [nadesłał JockX]
2. Wyłącz dynamiczną zmianę zasilania procesora. W Windows XP znajduje się ona w: Panel Sterowania => Opcje Zasilania => Zaawansowane => Zarządzanie mocą procesora => ustawić na Nie.
3. Skorzystaj z programu Deus Ex Fixer.

Panoramiczne monitory

1. Aby cieszyć się panoramicznym obrazem na najnowszych monitorach edytuj plik DeusEx.ini za pomocą Notatnika i w sekcji **[WinDrv.WindowsClient]** znajdź:
FullscreenViewportX=640
FullscreenViewportY=480

W miejsce starej rozdzielczości wpisz nową cię interesującą np:
FullscreenViewportX=1920
FullscreenViewportY=1200

Następnie edytuj User.ini i znajdź:
DesiredFOV=75.000000
DefaultFOV=75.000000

Zmień obie wartości na odpowiednią wartość w zależności od proporcji wcześniej wpisanej rozdzielczości:
16:9 - FOV=91.3154482287
15:9 - FOV=87.61661884

16:10 - FOV=85.2812718522

2. Skorzystaj z programu Deus Ex Fixer.

Programy

Custom Launcher
Custom Luncher to mała aplikacja za pomocą której uruchamia się grę. Eliminuje ona problem ze zbyt szybkim tempem gry w przypadku używania wielordzeniowych procesorów. Można go pobrać z tej strony a dokładnie stąd. Pliki CustomDeusEx.exe oraz CustomDeusEx.int wrzucamy do katalogu Deus Ex\\System\\

Deus Ex Fixer
Deus Ex Fixer to program nie tylko pozwalający wyeliminować problem ze zbyt szybką lub zbyt wolną grą spowodowaną współczesnymi procesorami ale również umożliwiający łatwe ustawienie nietypowej z punktu widzenia 2000 roku rozdzielczości. Dostępne opcje:
- Game location - jeśli program nie wykryje gry, należy wskazać miejsce jej zainstalownia. Wskazujemy katalog główny np. C:\\Deus Ex
- CPU - Apply multiprocessor fix i Disable CPU speed throttling eliminują problem z szybkością gry
- GUI - odpowiedzialna za skalowanie interfejsu w zależności od rozdzielczości; jeśli interfejs wydaje ci się zbyt duży zaznacz Non-scaling GUI
- Resolution - jak można się domyśleć, w tym miejscu ustawiamy rządaną rozdzielczość oraz sposób renderingu obrazu.
- Field of view - ustawiając panoramiczną rozdzielczość należy pamiętać o ustawieniu Pola widzenia, co robimy właśnie w tym miejscu. Zaznaczamy odpowiednią opcję w zależności od proporcji wcześniej ustawionej rozdzielczości.
- Quality - ustawienie palety kolorów oraz szczegółowość tekstur

Spis mediów

lista książek i gazet w Deus Ex

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 17.07.2011

Książki fabularne

- Cień Jacoba - Andrew Hammond
    - Rozdział 12
    - Rozdział 15
    - Rozdział 20
    - Rozdział 23
    - Rozdział 27
    - Rozdział 32
    - Rozdział 34
- Człowiek który był Czwartkiem - G.K. Chesterton
- Król Ryszard III - Szekspir
    - Akt I, Scena IV
- Promienie Brzasku (Petals Of Twilight) - Charles Francois Guillermot
- Oko Argonu - Jim Theis
- Prawdziwa Droga (The True Way) - Kishiro Yoshitaka
- Rebeliant (Insurgent) - X

Książki historyczne

- Czerwony Krzyż: Historia zakonu templariuszy (The Red Cross: A History of the Knights Templar) - Richard Baigent
    - Tom Pierwszy: Obrońcy Wiary
    - Tom Drugi: Lwy Boga
    - Tom Trzeci: Upadek Rycerzy
    - Tom Czwarty: Odej-ście W Cień
- Dyktatorzy Mimo Woli (The Reluctant Dictators) - Travis Crockett
- Tai-Fun - Lin Yeoh

Książki popularnonaukowe

- Anioły Prawo-ści: Spojrzenie na UNATCO - Wendi White
    - Rozdział II. Nowy Serafin
- Chlor a Uzdatnianie Wody - Sprawozdanie dla Rady Miejskiej Miasta Nowy Jork, 2053
- CIA Factbook 2050: Hong Kong
- Eksperymentalna Seria Nanowszczepów 3-C MJ12
- Nanotechnologia dla Wolno Kapujäcych(tm)
- Podręcznik Medycznego Zarządzania Ofiarami Wojny Biologicznej
- Podręcznik Nowoczesnego Terrorysty
    - Rozdział 7C. Tworzenie Wirusów Komputerowych

- Podstawowe zasady obchodzenia się z bronią palną
- Projekt Dibbuk: Przemyś-lenia i Objawienia - Ang-Yun Li
- Sztuka Wojny - Sun Tzu
- Uniwersalny Konstruktor: Teoria, Podstawy i Praktyka (Universal Constructor: Theory, Priciples and Practice) - Wayne Yin
- Upadek Wisznu - Historia Kryzysu Indyjskiego
- Zdrowy Rozsądek (Common Sense) - Thomasa Paine
- Instrukcja treningowa UNATCO (ang. UNATCO Training Manual)
    - Rozdział 3C: Multinarzędzia (ang. Section 3C: Multitools)
    - Rozdział 5A: Haking (ang Section 5A: Hacking)
- Podręczniki UNATCO (UNATCO Handbooks)
    - Projekt Dibbuk
        - Przegląd
        - SH-187 - Szczegóły Techniczno-Operacyjne
- UNATCO a Cywile (UNATCO and the Public)
- UNATCO a Policja (UNATCO and the Police)
- UNATCO a Prasa (UNATCO and the Press)
- UNATCO a Przyszło-ść (UNATCO and the Future)
- UNATCO a Świat (UNATCO and the World)
- Witamy w UNATCO! (Welcome to UNATCO!)
- Wskazówki Odno-śnie Nano-Augmentacji
- Załącznik A - Korzenie UNATCO (Appendix - A Origins of UNATCO)

Przepisy kucharskie

- Chińskie Kluski na Parze
- Coq au Vin

Dzienniki

- Dziennik 1-szej Kompanii Rozpoznawczej - Dowódca Kompanii Kpt. Veronica Oberst
- Dziennik Hung Kwana Gordona Quick'a
- Lista Osób Poszukiwanych MJ12
- Notes Giuliano Jordorowsky'ego
- Notatki Laboratoryjne, dr Moreau
    - Tydzień: od 12.04. do 18.04.
- Projekt Morfeusz: Notatnik 8-B

Pozostałe

- Doktryna Potężnych - Rady Dwunastu Majestatycznych (The Doctrine of the Mighty - The Majestic Council of the Twelve)
- Najświętsze annały Świetlistej Drogi
- Testament Adepta 34501

Gazety

- Affaires de la France

- APR - Hong Kong, Chiny
- APR - Ibadan, Nigeria
- APR - Londyn, Zjednoczone Królestwo
- APR - Nowy Jork
- APR - Paryż, Francja
- APR - Pekin, Chiny
- APR - Portland
- APR - Waszyngton D.C.
- Family News Network
- Głos Nowego Jorku - Kwesi Dodi
- Grayve Times
- Hong Kong Standard
- New World Press - New York
- New World Press - Waszyngton, D.C.
- Świt Wieczorny
- Paris Investigateur

Spis amunicji

do wyboru do koloru

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 17.07.2011

Amunicja 10mm - amerykańska amunicja pistoletowa po raz pierwszy produkowana w 1983 roku przez szwedzką firmę Norma AB na zlecienie kalifornijskiej firmy Dornaus & Dixon z przeznaczeniem dla nowego pistoletu Bren Ten. Dzięki połączeniu dużej siły rażenia z małym odrzutem, pistolety na naboje kalibru 10mm są rozpowszechnione jako broń osobista wśród paramilitarnych oddziałów na całym świecie.

Używana przez:

- Pistolet
- Pistolet z tłumikiem

Amunicja 20mm HE - silnie wybuchowe (ang. HE - High Explosive) granaty burząco-odłamkowe do ręcznego granatnika mocowanego pod karabinem. Uzupełniają standardową amunicję 7.62x51mm w karabinkach szturmowych, dodając możliwość oczyszczania małych pomieszczeń, okopów i ślepych zaułków.

Używana przez:

- Karabinek szturmowy

Amunicja 30.06, prawidłowa nazwa .30-06 Springfield, .30-06US Service lub 7,62 x 63 mm Springfield - amerykańska amunicja karabinowa do użytku wprowadzona w 1906 roku. W 1954 roku po wprowadzeniu standardowego naboju karabinowego 7,62 x 51 mm NATO naboje 30.06 były stopniowo wycofywane. Mimo to nadal się je produkuje do broni myśliwskiej i sportowej.

Używana przez:

- Karabin snajperski

Amunicja 7.62x51mm, prawidłowa nazwa 7,62 x 51 mm NATO - amunicja karabinowa, najczęściej używana do karabinów maszynowych. Pod naciskiem USA w 1954 roku została standardową amunicją w NATO.

Używana przez:

- Karabinek szturmowy

Amunicja Buckshot, prawidłowa nazwa 12 Buckshot - ołowiana amunicja myśliwska do strzelb bojowych śrutowych. Są bardzo skuteczne w walce na krótkim dystansie z przeciwnikiem pozbawionym osłony balistycznej.

Używana przez:

- Obrzyn
- Strzelba szturmowa

Amunicja Sabot - amunicja myśliwska do strzelb bojowych wykonana z wolframowego rdzenia zdolnego przebić się przez najgrubsze nawet pancerze z zahartowanej stali na bliskim dystansie. Ich balistyczny profil wykazuje się jednak małą skutecznością przeciwko mniej twardym celom.

Używana przez:

- Obrzyn
- Strzelba szturmowa

Bełty - proste pociski do strzelana z kuszy. Składają się z grotu, promienia i lotki.

Używane przez:

- Mini-kusza

Bełty-flary - pociski do strzelana z kuszy. Składają się z grotu, promienia i lotki. Bełty-flary zbudowane są z wolnopalnego materiału, zapalającego się pod wpływem uderzenia z obiektem, co zapewnia oświetlenie terenu wokół.

Używane przez:

- Mini-kusza

Magazynek Plazmy - magazynek zawierający kulki wykonane z magnetycznie wzbogaconej plastikowej masy, która po rozgrzaniu stanowi doskonałą amunicję do miotacza plazmy.

Używany przez:

- Miotacz plazmy

Napalm - amunicja do miotaczy ognia. W ciśnieniowym pojemniku o podwójnych ściankach znajduje się zagęszczona benzyna o konsystencji galarety.

Używany przez:

- Miotacz ognia

Ogniwo ładujące - przenośna bateria zasilająca broń energetyczną.

Używane przez:

- Paralizator

Pojemnik z pieprzem - pojemnik ciśnieniowy wypełniony środkiem drażniącym, najczęściej czerwonym pieprzem (Oleoresin Capsicum), który silnie podrażnia błony śluzowe nosa i oczu oraz wywołuje ostrą reakcję alergopodobną na skórze. Jego użycie już w ciągu dwóch sekund czyni przeciwnika niezdolnym do walki.

Używane przez:

- Pistolet pieprzowy

Rakiety - Żyroskopowo stabilizowane rakiety z systemami naprowadzania do korekty kursu lotu.

Używane przez:

- Wyrzutnia GEP

Rakiety WP - Rakiety zawierające biały fosfor. Wyrządzają niewielkie obrażenia w chwili uderzenia samego pocisku, ale bezpośrednio po tym rozpyla się chmura białego fosforu, który zapala się natychmiast po zetknięciu z powietrzem.

Używane przez:

- Wyrzutnia GEP

Zatrute bełty - pociski do strzelana z kuszy. Składają się z grotu, promienia i lotki. Dodatkowo grot zawiera związki sukcylinocholiny, które powodują rozluźnienie mięśni szkieletowych, czyniąc cel niezdolnym do walki w sposób nie powodujący jego śmierci.

Używane przez:

- Mini-kusza

Deus Ex - Mody - Recenzje

Blood Like Venom

Publikacja: Braun
Data publikacji: 5.09.2001

Imponujący jest fakt, że praktycznie cały mod został stworzony przez jedną osobę. To również pierwszy z wielu zapowiadanych dodatków dla trybu jednoosobowego, który ujrzał światło dzienne. Czy wyróżnia go coś jeszcze?

Fabuła moda zapowiada się dość standardowo. Akcja toczy się w roku 2017. Gracz wciela się w rolę Johna Venoma, agenta nie znanej bliżej organizacji, który ma powstrzymać grupę szaleńców przed odpaleniem kilku pocisków atomowych. Jednak już intro wydaje się nieco podejrzane, a końcówka... Nie, nie zdradzę zakończenia.

Praktycznie cała praca została wykonana przez jedną osobę - Igora Todorovskiego ukrywającego się pod pseudonimem Liquid Snake. Jest on autorem wszystkich poziomów, dialogów i grafiki. Jedynie w nagrywaniu głosów postaci i testowaniu brały udział inne osoby. Trzeba przyznać, że jak na tak skromny "zespół", efekty są naprawdę dobre. Już na początku przyjemna niespodzianka - profesjonalny instalator pozwala na szybkie i bezproblemowe przygotowanie całości do gry.

Zatem gramy. "Blood Like Venom" to 4 interaktywne poziomy i 4 przerywniki filmowe (wykorzystujące engine gry). Autor obiecuje ok. 2 godzin zabawy. Po obejrzeniu niemego intro i krótkim przygotowaniu do akcji trafiamy do wojskowej bazy gdzieś w pobliżu Moskwy. Prawie cały jej teren to jeden bardzo rozbudowany poziom. Co prawda pozwoliło to uniknąć irytującego doładowywania się nowych obszarów, ale za to gra działa skandalicznie wolno. Na moim sprzęcie (Celeron 500, 192 MB RAM, Riva TNT2), który spokojnie radził sobie z podstawową wersją gry, zabawa jest bardzo utrudniona ze względu na niski 'framerate'. Ostatni poziom co prawda nie jest tak obszerny, jednak zastosowane przez autora rozwiązania wyciskają siódme poty z procesora. Znowu nie mogę podać szczegółów... Walka z końcowym bossem jest z jednej strony szalenie efektowna, choć jednocześnie wymaga bardzo mocnego komputera. To trzeba zobaczyć samemu. Poziomy są ciekawie skonstruowane i można je pokonywać na kilka sposobów.

Kilka słów o grafice. Co prawda brak oszołamiających efektów świetlnych, ale całość została przygotowana poprawnie i prezentuje się dobrze. Poziomy są dość urozmaicone i nie nużą monotonią. Liquid Snake poza standardowymi teksturami wykorzystał kilka stworzonych samodzielnie, np. dla postaci pierwszoplanowych.

Niestety, o udzwiękowieniu nie można już powiedzieć wiele dobrego. Głosy zostały podłożone FATALNIE. Są bardzo słabo nagrane, a o umiejętnościach aktorskich lepiej nie wspominać... To chyba najsłabsza część całości. Do tego momentami muzyka zupełnie milknie, podobnie jak odgłosy kroków Johna. Do miłych niespodzianek należy dodanie nowego utworu muzycznego. Nieco rozczarowuje także brak znaczących zmian w sposobie prowadzenia rozgrywki w stosunku do oryginału. Chociaż akcja toczy się ponad 30 lat przed wydarzeniami znanymi z DX, to część żołnierzy nosi mundury UNATCO, niektóre komputery są oznaczone symbolami X51, a główny bohater posługuje się tym samym arsenałem co JC. O zmianach w systemie charakterystyk czy interfejsie nawet nie ma co marzyć. Pozostała także główna wada Deusa, tzn. wołająca o pomstę do nieba sztuczna "inteligencja".

Na dodatek nie można wybrać poziomu trudności, a domyślnie ustawiony jest zbyt łatwy dla prawdziwych weteranów potyczek z MJ 12.

Fabuła jest także nieco kontrowersyjna. Ale to już kwestia gustu. Jaki zatem jest "BLV"? Przeciętny i bardzo krótki. Z jednej strony ma sporo niedoróbek i zasługuje raczej na określenie go mianem mini-moda, a z drugiej - zapewnia całkiem przyjemną zabawę na 2 godziny. Można go więc obejrzeć, ale lepiej nie spodziewać się cudów. I jeszcze jedno: jeżeli na Twoim komputerze Deus Ex działał bardzo wolno, "Blood Like Venom" lepiej nie instalować.

- **Ocena:** 2/5
- **Data wydania:** 22 sierpnia 2002

Cassandra Project

Publikacja: Braun
Data publikacji: 20.07.2003

Zdecydowanie najbardziej oryginalny i tajemniczy mod do Deus Ex. Ale to nie jedyne zalety.

Pierwszy raz o modzie Cassandra Project usłyszałem ponad 2 lata temu. Cassandra już wtedy wyróżniała się spośród innych licznie wtedy powstających produkcji: dobrze wykonana strona, stopniowe budowanie napięcia i motto: "All is well. We are not like the others". Teraz widać, że autorzy CP rzeczywiście nie są "tacy jak inni" - gdy większość zespołów tworzących dodatki do Deus Ex zakończyła działalność krótko po rozpoczęciu prac, im udało się przetrwać i stworzyć naprawdę ciekawy produkt.

Gra jest skonstruowana podobnie do serialu telewizyjnego. Zamiast jednej obszernej porcji rozrywki, fani otrzymają zestaw epizodów. Przejście każdego z nich ma zająć ok. 2 godzin. Pierwszy epizod ukazał się na początku lipca 2003.

Już na początku uwagę zwraca profesjonalny instalator. Jeśli tylko gracz posiada Deus Ex z ostatnią łatką multiplayer, nie musi się już martwić o resztę.

Akcja CP nie nawiązuje do wydarzeń znanych z DX. Toczy się w 2004 roku na obszarze Wielkiej Brytanii. Gracz wciela się w rolę Charlotte Williams, zgorzkniałej kobiety przed trzydziestką, która zarabia na życie pozbawiając go innych. Scenariusz zaczyna się w momencie, gdy Charlotte otrzymuje zlecenie od tajemniczej (a jakże!) organizacji Cassandra Project. Ponieważ wynagrodzenie naszej bohaterki znacznie przewyższa średnią krajową, nie przejmuje się zbytnio niejasnościami w funkcjonowaniu Projektu.

W pierwszym epizodzie panna Williams poznaje innych ludzi zatrudnianych przez Cassandrę. Warto dodać, że postacie w grze są naprawdę interesujące i dobrze wykreowane. Szybko okazuje się, że Charlotte jest w całym zestawie najmniej wyróżniającą się postacią. Dialogi są dobrze przygotowane i bardzo dowcipne. Aby zrozumieć niektóre z nich trzeba znać dobrze angielski (moim zdaniem gra jest pod tym względem znacznie bardziej wymagajaca niż Deus) i nieźle orientować się w anglosaskiej popkulturze. Warto także przejrzeć wcześniej stronę internetową moda. Autorzy nie ukrywali, że jest on przeznaczony dla ludzi dojrzałych i odbija się to także na języku postaci w grze. Niestety, w większości rozmów nie usłyszymy głosów postaci - zobaczymy tylko napisy.

Mimo to zespół tworzący grę podszedł do tematu bardzo profesjonalnie i wprowadził wiele nowinek. Przede wszystkim całkowicie zmieniono arsenał. Bronie w CP są znacznie ciekawsze niż w Deus Ex! Są świetne wykonane, realistyczne (bardziej skuteczne) i efektowne. Tym razem gracz nie może nosić przy sobie wyposażenia małej armii: musi dokonać wyboru i zabrać ze sobą tylko to, co uważa za najbardziej niezbędne. Chociaż w pierwszym epizodzie nie ma prawdziwych przeciwników, nowe zabawki można wypróbować na uroczych automatach ("Shoot me. I'm stupid").

System umiejętności wzbogacono o skradanie się. Gracz jest od początku zaopatrzony w nowe wszczepy, a po rozmowie z lekarzem (który wygląda raczej na rzeźnika) może wybrać jeden dodatkowy.

Zmieniono działanie wytrychów i multitools. Wytrychy nie ulegają zużyciu, a poziom odpowiedniej umiejętności wpływa na szybkość otwierania zamków. Bardzo ciekawy jest nowy sposób łamania zabezpieczeń elektronicznych: po użyciu multinarzędzia na ekranie wyświetla się sekwencja otwierająca zamek. Od stopnia zaawansowania cechy "electronics" zależy szybkość pokazywania się cyfr.

Cassandra dostarcza bardzo przyjemnej rozrywki na jeden wieczór. Rzucają się w oczy pewne niedoróbki, np. drobne błędy literowe czy brak pełnego udźwiękowienia dialogów, ale specyficzny angielski humor i ciekawie zapowiadający się scenariusz w pełni to rekompensują. Z niecierpliwością czekam na kolejne epizody.

- **Ocena:** 4/5
- **Data wydania:** 2002 08 02

Zodiac, epizod I i II

Copniack i Lord Prymus dyskutują o Zodiacu

Publikacja: Copniack
Data publikacji: 23.09.2003

Chcieliśmy chociaż raz przedstawić Wam coś odmiennego, w zupełnie innej konwencji. Postanowiliśmy napisać recenzję moda Zodiac - ale chcieliśmy jednocześnie by tekst był niesztampowy, wyrwany z ram konwencji... Może przez to nieco ciekawszy? Wymienialiśmy z Lordem Prymusem opinie na temat moda. Jak wyszło, zobaczcie sami!

copniack: Gra jest sprytnie wpleciona w oryginalnego Deusa. Zaczynamy w siedzibie Tracera Tonga, ale gramy... Paulem! Podczas, gdy JC ratuje świat, Paul musi _jedynie_ włamać się do siedziby Majestic 12 pod budynkiem CIA (zaczyna się ciekawie, prawda?) w Langley. Stamtąd ma przesłać do Alexa pewien dokument o nazwie "The Bible." A będąc już w środku, dowiaduje się o tajemniczym Projekcie Zodiac. Więcej zawiłości fabuły nie zdradzę, ale uważam, że twórcy moda stanęli na wysokości zadania - scenariusz może nie jest zbyt oryginalny, ale zdecydowanie w klimatach Deus Ex'a! Prawda, Lordzie?

Lord Prymus: Zgadza się. W końcu autorzy dając nam możliwość gry Paulem zdecydowali się na osadzenie fabuły w świecie Deusa, a to do czegoś zobowiązuje. Akcję gry zaczynamy w momencie, gdy bracia wymknąwszy się z bazy MJ12 trafiają do laboratorium Tonga, aby powstrzymać killswitcha. Ażeby rozgrywka za bardzo nie odstraszyła niskim poziomem trudności, Paul w zamian za życie traci wszelkie implanty (rozpoznawanie wroga, Infolink oraz latarka w oczach oczywiście zostają). Fabuła jest rzeczywiście bardzo "deusowa" - co chwila pojawiają się jakieś tajne organizacje, różnorakie plany podboju świata, nawet wątek UFO i klonowania został tutaj rozwinięty... Okazuje się, że Majestic 12 jest rzeczywiście bardzo wpływową organizacją. Mod jest na całe szczęście równie nieliniowy jak pierwowzór, nie ma sytuacji, w której można utknąć. Mapy są bardzo dopracowane - do każdych drzwi można znaleźć klucz, do komputera - hasło. Dodatkowo grę uatrakcyjniają różne odwołania do filmów, gier itp. - można tu znaleźć pomieszczenie żywcem ściągnięte z "Mission Impossible"!

copniack: Co do map (właściwie mapy) - część pierwsza jest pod tym względem nieco irytująca... Klimat jest świetny, wszystko pięknie rozplanowane... No, ale jak na tajną bazę Majestic12 - coś kiepsko ze strażnikami. Wrogów jest stosunkowo mało i epizod pierwszy jest bardzo prosty - polega raczej na bieganiu (oj, nabiegać się trzeba - a jak się czegoś nie zrozumie, to może być wielce irytujące!) niż omijaniu bądź likwidowaniu kolejnych wrogów. No, ale w końcu grę zaczynamy od początku (pozbawieni nie tylko implantów, ale i reszty wyposażenia) - a jako wprowadzenie pierwszy epizod jest zrobiony porządnie. Jeśli chodzi o nowości - jest jeden, właściwie dwa nowe modele wroga (niezbyt innowacyjny - pomalowani na zielono żołnierze MJ12:)). Jest także nieco nowych tekstur, ale twórcy wykorzystali raczej te z Deusa (choć użyte są tak, że nie kojarzą się nimi - to trzeba zaliczyć na plus). Największą niespodzianką była dla mnie całkiem nowa muzyka! Może ktoś podejdzie do tego sceptycznie, ale niektóre kawałki po prostu wciskają w fotel! Muzę z pierwszego epizodu stawiam na równi z kawałkami z oryginalnego Deusa (a tych jestem - w większości - wielkim fanem). WIEEEEEEEEEEEEELKI plus za muzykę!

Lord Prymus: Muzyka jest rzeczywiście NIE-SA-MO-WI-TA!!!! Bardzo łatwo wpada w ucho, nietrudno ją zapamiętać, a najważniejsze, że po prostu idealnie pasuje do rozgrywki. Dla samej muzy

warto zagrać w tego moda. Natomiast nie zaobserwowałem nowych dźwięków. Szkoda też, że głosy nie zostały podłożone, ale cóż, żyć trzeba :). Są dwa nowe przedmioty: napój "Zap", który dodaje 3 punkty zdrowia zamiast dwóch z pierwotnej sody, oraz ładunki C4. Spotkałem je w modzie zaledwie dwa razy i wykorzystuje się je w misjach pobocznych, więc raczej nie można ich użyć jako broni (chociaż słyszałem o jeszcze jednym nie związanym z żadnym zadaniem - Cop, daj namiary:). (nie pamiętam niestety, gdzie jest ten trzeci, ale jest na pewno:) - cop) Grafika rzeczywiście jest niezbyt urozmaicona, ale nie można tego uznać za minus. Mogliby natomiast dodać nieco więcej rodzajów przeciwników. Mimo zaczynania praktycznie od zera gra się zdecydowanie zbyt prosto... Naprawdę jest za mało przeciwników... Całe szczęście, że mod jest dosyć długi i trzeba ładnych paru godzin, żeby go przejść (oczywiście, jeżeli mamy zamiar zwiedzić każdy zakątek). Co do latania po mapach... Zdarzyło mi się w drugim epizodzie biegać przez godzinę po planszy w poszukiwaniu kobiety, która miała połączyć się z SI (czy to nie brzmi znajomo?). Trzeba dokładnie czytać teksty i zadania. Ale w końcu jeżeli ja przeszedłem, to każdemu się uda ;).

copniack: No właśnie, przechodząc do drugiej części Zodiaca - jest zdecydowanie obszerniejsza i bardziej zróżnicowana tematycznie. Możliwości rozwiązania zadań też jest więcej, ciekawiej będzie się grało taktykom, którzy chcą dokładnie rozplanować akcję. Także fabuła bardziej zaskakuje - co prawda jest kontynuacją tej z pierwszego epizodu, lecz rozwija się coraz bardziej intrygująco! Minusem mogą być, jak zauważył Lord Prymus, dość niejasno zlecane zadania. Czasem trzeba rzeczywiście długo poszukać, żeby zrozumieć, o co chodziło autorowi moda. Ale deusowi wymiatacze nie powinni mieć większego problemu z przejściem całości... Praktycznie jedynym dokuczliwym minusem części drugiej jest nierówność muzyki. O ile ta z pierwszego epizodu wymiata, ta z drugiego jest - niestety - nieco gorsza. Momentami nawet razi uszy (tzn. jest mniej melodyjna)! Ale nie umniejsza to wartości wspaniałej zabawy, której Zodiac dostarcza. Patrząc na mod jako całość - moim zdaniem zdecydowanie dorównuje oryginalnemu Deusowi!

Lord Prymus: Powiadasz, że taktycy będą mogli lepiej rozplanować akcje. Na pewno, ale końcowe poziomy już nie są takie rozbudowane i rażą nieco prostotą. Ale zakończenie drugiej części jest doprawdy zaskakujące (Blue :)) Do muzy nie mam natomiast zastrzeżeń także w drugiej części. Ciągle wymiata :). Mod rzeczywiście wykonaniem dorównuje oryginałowi, ale niestety nie długością :(Chociaż mam nadzieję, że planowana trzecia część okaże się naprawdę dłuuuga :). Jedynym prawdziwie rażącym minusem są dla mnie okulary Paula :|. Na szczęście nie wpływa to na grywalność i na moją ocenę moda. W moim rankingu znajduje się on na pierwszym miejscu, a cała reszta jest daleko za nim.

Podsumowanie

copniack: Według mnie najlepszy z obecnie dostępnych modów (a grałem chyba we wszystkie mody "fabularne"). Deusowy klimat, świetna muzyka, dobrze poprowadzony scenariusz... Co prawda całość jest dość krótka, ale czy 3-4 godziny zabawy to nie jest w sam raz - jak na mod? Serdecznie polecam! Moja ocena - 5/5

Lord Prymus: Co tu dużo gadać? Fabuła, mapy i oczywiście MUZYKA czynią z tego moda chyba najlepszą pozycję wśród obecnie dostępnych. Zasysać bez zastanowienia, ewentualnie pisać do jakiejś gazety, żeby zamieścili na płytce :). Pozycja obowiązkowa dla fana Deusa. Moja ocena - 4+/5 (za te nieszczęsne okulary Paula)

- **Ocena:** 5/5 [Copniack], 4+/5 [Lord Prymus]
- **Data wydania:** 01 sierpnia 2003

Hotel Carone

Dwugłos Copniacka i Lorda Prymusa.

Publikacja: Braun
Data publikacji: 24.11.2003

Okiem Copniacka

Jestem w naprawdę niezręcznej sytuacji. Nie tak dawno psioczyłem na autorów modów - że powoli pracuja, ciągle tylko obiecują i nic nie wychodzi... A teraz, kiedy wreszcie wiele modów zostało skończonych widzę, że warto było czekać. Na razie grałem w trzy - Zodiacka, Cassandra Project i właśnie w Hotel Carone. Spróbuję Wam przybliżyć nieco ten ostatni...

Fabuła

Rozgrywka rozpoczyna się po oryginalnej trzeciej misji, w alternatywnej bazie UNATCO (zupełnie inny, "hotelowy" klimat). Gracz nie zabija Lebedeva, dlatego podczas rozmowy z Manderleyem mamy dwie możliwości - zostać w UNATCO lub je opuścić. Osobiście nie polecam sprzeciwiania się przełożonym - rozgrywka kończy się w tym przypadku bardzo szybko. A szkoda, można było pociągnąć fabuł w dwóch kierunkach! Cały mod to tylko jedna (ale duża!) misja. J.C. musi dostać się do hotelu Carone, znaleźć Ambrozję, zabezpieczyć ją odpowiednio i potem uwolnić zakładników. Wszystko niby tradycyjne i wtórne jakieś, ale tu przechodzimy do akapitu pod tytułem...

Rozgrywka

Ano właśnie. Myślicie, że to tak prosto? Osobiście w oryginalnym Deusie zrobiłbym odruchowo tak - mocny kopniak w tylne drzwi, parę LAM-ów na ścianach, parę granatów gazowych, snajperka z najwyższego punktu i... już. Ale tu nie będzie tak łatwo. Primo - zaczynamy od zera. Broni znajdujemy na samym początku sporo, ale skille i wszczepy mamy wyzerowane. Nawet nie zdążymy ich sensownie podciągnąć, a już koniec gry. Secundo - trzeba działać po cichu, terroryści NIE mogą Cię zauważyć! I tu widoczna jest analogia do Thiefa - rozgrywka w Hotel Carone jest naprawdę do niego podobna. Mnóstwo cieni, w których musisz się kryć, ciche likwidacje, podsłuchiwanie strażników (których zresztą nie jest tak dużo, ale zawsze stoją w newralgicznych miejscach - i zazwyczaj dwójkami). No i unikanie kamer. Fani Garreta (np. ja!) poczują się w Hotel Carone jak w domu.

A co się zmieniło w kwestiach technicznych? Skille, rzecz jasna, rodzielamy tak samo. Inaczej ustala się poziom trudności - nie chodzi o samą walkę. Im wyższy poziom, tym więcej kamer, mniej amunicji, broni itp... Interesujące, prawda? Autorzy ostrzegają, że na Realistic grać powinni tylko Ci, którzy najpierw dobrze poznają teren. Osobiście uważam, że tak strasznie trudno nie jest.

Aha, doszła jedna broń. Ale nie udało mi się jej znaleźć - przyznam, że nie przeszukałem dokładnie wszystkich lokacji... Ale to świadczy tylko o tym, że jest naprawdę dużo roboty!

Dialogi, grafika i muzyka - bo diabeł siedzi w szczegółach...

Dialogi. Można zainstalować dwie wersje - z dialogami śmiesznymi i bardziej poważnymi. Przetestowałem drugą opcję i... Hm, poza pewnymi zamierzonymi gagami - ogólnie dość sztywno,

nieciekawie i bez polotu. To akurat biorę na minus - a szkoda, bo całość moda jest przecież porządnie wykonana.

Grafika. Ta z Deusa i nie tylko... Połączenie tekstur z wielu różnych misji i dodanie paru autorskich wypadło naprawdę nieźle! Poszczególne segmenty lokacji są podzielone z wyobraźnią, tekstury pasują klimatem. Naprawdę świetna robota.

Muzyka. Na szczęście nie ma wiele nowości. "Na szczęście", bo muzyka z oryginalnego Deusa przemieszana z autorskimi kompozycjami nie wypada dobrze w tym przypadku - np. to, co dolatuje z głośników przy śmierci Dentona, to istny koszmar!

Aha, jeszcze dźwięki... Dialogi są oczywiście nieme - ale to praktycznie standard wśród modów. Jest za to nowy dźwięk do broni, którą dodali autorzy.

Podsumowując - klimat gry świetny, choć to nie do końca klimat i styl Deusa. Do fanów Thiefa - przygotujcie się na siedzenie w cieniu i wyczekiwanie z nożem w spoconych dłoniach... Myślę, że chociażby przez ową odmienność wysoka ocena moda jest usprawiedliwiona - nie jest on najlepszym, jaki do tej pory powstał, ale i tak bardziej oceniałem mapę i zabawę, jakiej dostarcza, niż np. fabułę... Pozycja obowiązkowa!

Moja ocena: 4/5

Plusy:
- Klimat Thiefa!
- świetnie rozplanowane lokacje
- nowe tekstury i broń
- muzyka z Deusa
- parę nowych rozwiązań

Minusy:
- pretensjonalne dialogi
- muzyka autorów
- tylko jedna misja...
- ohydne menu główne

Okiem Lorda Prymusa

Alternatywne rozwinięcie fabuły Deusa - tak jednym zdaniem określiłbym tego moda. Tutaj nie pojawiaja się nawet nowi bohaterowie. Wrogowie ciągle ci sami, przyjaciele również (chociaż jak zwykle pod koniec wszystko się nieco gmatwa). Nie znaczy to jednak, że dodatek jest zły! Mapy nie nużą, a poziom trudności jest dosyć mocno wyśrubowany, tak że trzeba często zapisywać grę i raczej omijać aniżeli atakować przeciwników. Do tego nie zapomniano o jednej z najważniejszych zalet Deusa - każde zadanie można rozwiązać na wiele sposobów. A tych zadań (tak głównych jak i pobocznych) jest doprawdy mnóstwo!

Rzeczywiscie są obecne nowe tekstury i to całkiem niezłe. A owa tajemnicza broń znajduje się na najniższym poziomie magazynu. Warto zobaczyć. Z muzyką niestety jest nieciekawie. Sama w sobie jest świetna (bo prosto z Deusa, z wyjątkiem intra i outra, gdyż tutaj otrzymujemy zremixowaną wersję

zakończenia New Dark Age), ale autor mógł się zabawić w kompozytora. Szkoda. No i oczywiście wielka wada niemal wszystkich modów - brak podkładanych głosów.

Ogólnie jest jednak bardzo dobrze. Mile mnie zaskoczyła sama długość moda - podejrzewałem, że ukończę go po powrocie do bazy, a tu niespodzianka. Gra się miło i przyjemnie. Warto przy tym tym wspomnieć, że moda tworzyły bodajże 3 osoby. Polecam.

Moja ocena: 4/5

Zalety:
- toż to Deus :)
- nowa broń
- wyśrubowany poziom trudności
- ciekawe i rozbudowane mapy
- mnóstwo zadań
- mały bonusik po przejściu moda
- fajne menu

Wady:
- dlaczego zmienili siedzibę UNATCO?
- za mało nowości
- brak podkładanych głosów
- takie sobie intro i outro
- za mało modów wydają ;)

Redsun 2020

Gdy na grę czeka się BARDZO długo, łatwo o rozczarowanie. Jak jest tym razem?

Publikacja: Braun
Data publikacji: 5.10.2004

Każdy czekał na Redsun 2020. Przynajmniej każdy, kto choć trochę interesował się modami do Deus Ex. Pamiętam że gdy w 2000 roku zaczynałem nieco bardziej interesować się DX, Redsun był już od jakiegoś czasu w produkcji i rokował wielkie nadzieje. Tymczasem minęły 4 lata, ukazała się DX: Invisible War... Jednak w końcu się doczekaliśmy.

Czy warto było czekać?

Już na początku widać ogrom pracy autorów. Profesjonalnie przygotowany pakiet instalacyjny to ponad 100 megabajtów. Sama instalacja jest prosta i przyjemna. Zaczynamy grać.

Intro nie pozostawia wątpliwości, że czas nie stoi w miejscu i silnik pierwszego Deusa do najnowszych już nie należy. Modele są mało szczegółowe, tekstury w niskiej rozdzielczości, a animacja sztuczna. Niestety, dalej nie jest lepiej. Co prawda autorzy starali się zrekompensować te braki naprawdę ciekawą architekturą poziomów, ale niestety - ze starego silnika nie da się wycisnąć zbyt wiele. Oczywiście nie jest to winą autorów moda - jednak gracze uzależnieni od fajerwerków w stylu Dooma 3 nie mają tam czego szukać. Nie ma też zbyt wiele nowych modeli - spotykamy głównie starych znajomych w postaci botów, żołnierzy czy policjantów.

Kończąc temat grafiki, chciałbym jeszcze wspomnieć o tym, że zbyt dużo jest ciemnych poziomów. Jest to bardzo męczące dla oczu i najlepiej skorzystać z opcji rozjaśniania. Na pewno jest to jakaś metoda budowania klimatu, ale na dłuższą metę - irytuje.

Bardzo rozczarował mnie brak nowych broni i przedmiotów (dokładniej mówiąc, jest jeden - pojawia się w jednym z alternatywnych zadań). Biorąc pod uwagę tak długi czas produkcji moda, autorzy mogli się pokusić o dodanie tego rodzaju niespodzianki. Nie ma też co liczyć na nowe umiejętności czy wszczepy.

Wspomniałem o architekturze poziomów. Myślę że to jeden z najmocniejszych punktów gry. Przez pierwsze 2-3 godziny zwiedzamy dość monotonne laboratorium, ale gdy już wydostaniemy się na ulice Tokio, od razu można nabrać chęci do dalszej zabawy. Może nie dorównuje ono Hong-Kongowi z oryginalnego Deusa, ale jednak ogarnęło mnie to miłe uczucie, że jestem w żywym mieście (no, może troszeczkę przesadzam :)). Kolejne poziomy są coraz ciekawsze. Odwiedzimy m.in. podziemne miasto zalane lawą, kilkupiętrowy bank i ogromny wieżowiec, z którego można rzucić się w dół, popełniając rytualne samobójstwo. Naprawdę, warto przeżyć (?) ten moment. Oczywiście nie mogło zabraknąć tajnych laboratoriów i podziemnych tuneli.

Scenariusz

Jednak to, za co wszyscy tak uwielbiamy DX, to świetna grywalność, swoboda decyzji i scenariusz. Jak wygląda to w Redsun? Autorzy postarali się i fan Deusa raczej nie powinien się nudzić. Niektóre zadania są może nieco nużące - zbyt często musimy dotrzeć do kogoś, kto otworzy nam kolejne

przejście, za którym musimy znaleźć kogoś, kto zna następne, do którego trzeba zdobyć klucz... Autorzy chyba dostrzegli problem, bo pozwolili sobie na żart z takiego rozwiązania (aluzja do Dooma w rozmowie z Kaneko). Jednak nie brak też naprawdę ciekawych zadań - np. dostajemy propozycję przeprowadzenia napadu na bank. Aby się do niego dostać, można po prostu pójść na piechotę (opcja dla mięczaków) lub ukraść helikopter z posterunku policji. O tym, iż gra potrafi wciągnąć, niech świadczy to, że jedną sesję skończyłem po 4 rano...

Klimat i inne wady

Przykro to stwierdzić, ale często miałem wrażenie, że autorom mocno zależało na zabiciu klimatu gry. Dobre poziomy, duża ilość dialogów i zadań do wykonania pozwalają wczuć się w nastrój futurystycznej Japonii. Ale ten nastrój niszczą obecne na każdym kroku "easter eggs". Niektóre żarty są ograne do znudzenia (nabijanie się z Duke Nukem 4 Ever), a inne niesmaczne. Chociaż przyznaję, że często trafi się coś porządnego - spędziłem może z godzinę czytając teksty w biurach TMG w jednej z ostatnich misji. W sumie jednak nie pozwala to wczuć się w mroczną, cyberpunkową atmosferę, jakiej oczekiwałem od tej gry. A zakończenie jest... zresztą niech każdy sam się przekona.

Redsun dzieli przypadłość większości amatorskich produkcji - postacie nie mają podłożonych głosów. Co prawda fani modów pewnie już zdążyli się do tego przyzwyczaić, jednak miło by było usłyszeć w końcu porządnie wykonany podkład. Uwaga ta nie dotyczy muzyki - obok motywów z oryginalnego Deusa, jest kilka nowych utworów, które doskonale do nich pasują. Słucha się ich z przyjemnością.

Grać czy nie grać?

Grać! Pomimo swoich wad, mod potrafi zapewnić kilka wieczorów dobrej zabawy. Kolejne poziomy i zadania są coraz ciekawsze i w miarę ich pokonywania gra coraz bardziej wciąga. Po tak długim czasie przygotowywania można było liczyć na więcej, jednak nie zmienia to faktu, że Redsun to kawał dobrej roboty.

Ciekawe że na "liście płac" kilkakrotnie pojawia się nazwisko Steve'a Tacka. Autor Zodiaca miał pewien udział w powstaniu Redsuna - wykonał sporo brudnej programistycznej roboty, co tylko potwierdza, że słusznie cieszy się opinią najlepszego specjalisty od Deus Ex SDK. Hmm... muszę w końcu przejść Zodiaca :).

- **Ocena:** 3/5
- **Data wydania:** 21 maja 2004

Der Zeit Mann

Na samym początku pojawia się dosć proste i oczywiste pytanie…

Publikacja: Copniack
Data publikacji: 9.10.2004

Na samym początku pojawia się dość proste i oczywiste pytanie... Czy wybrać tzw. "mniejsze zło" i cieszyć się, że wciąż są ludzie, którym chce się robić mody do starego, poczciwego Deusa i... Przymknąć oko na wady ich produktu? Czy być szczerym do bólu, bezwzględnym i?.. Uczciwym wobec Was, czytelnicy kochani? Co, nie słyszę? Ale nic to, głosy w mojej głowie podpowiadają mi, że strona powstała dla Was i ku chwale DX. A przed produktami niedorobionymi trzeba Was ostrzegać.

O co to halo ??

Właściwie mod Der Zeit Mann wyskoczył tak trochę znikąd. Nie było wiele hucznych zapowiedzi, autorzy nawet zbytnio się nie przechwalali swoim produktem. I dobrze - jak ktoś się specjalnie na DZM nie nastawiał, może jakoś go przełknie!

Fabula ?? hmm hard SF... sooo hard

Pokrótce o fabule - jest rok trzytysięczny któryś tam ;), grasz człowiekiem o imieniu Kevin. Wskutek pewnych zawirowań czasowych (nie ukrywajmy, źli kosmici trochę w tym pomogli) przenosisz się w przyszłość i masz powstrzymać dalsze zabawy z czasem. Co tak krótko, zapytacie? Bo to w zasadzie takie proste jest, ot co. Zupełnie jak dialogi w grze, których prostota wręcz poraża i sprowadza się do prostego schematu:
- Mamo, mikrofalówka się psuje!
- Och! Zła, niedobra! Zniszcz ją natychmiast!
- Dobrze, zrobię to pistoletem, który zaraz wyciągne z kieszeni...
- Dzięki ci! Uratowałeś rodzinę przed najazdem wściekłych mikrofali!
Do wszystkich dialogów podłożono głosy. Szkoda tylko, że w rolę kobiet wcielili się wykastrowani mężczyźni. A podobno przedstawicielek płci pięknej jest więcej na naszym globie...
Gdyby autorzy moda czytali moją recenzję, pewnie zakrzyknęliby teraz - "Ale jest możliwość wyboru opcji dialogowych!" Sorry, panowie - złudna. Niestety...

A co w grze ? Uuu nie lepiej :/

Ale idźmy dalej. Wrogowie, tekstury - w zasadzie wszystko to samo, z lekkimi modyfikacjami, w końcu akcja została osadzona w kosmosie, więc i scenerii innej nieco potrzeba. Muzyka też wzięta z Deusa, z odrobiną wkładu autorskiego. Fatalnego wkładu, dodam. Podkład muzyczny czasem nagle "traci basy." Źle się tego słucha. Mozart też co prawda łamał reguł - ale on był geniuszem! Wygląd broni niezmieniony - działanie, owszem. Mam wrażenie, że autorzy postawili za bardzo na walkę. Bronie bardziej smiercionośne, przeciwników dużo, właściwie brak ciemnych zakamarków, w których można się przyczaić. Gra jest dość trudna (na najwyższym poziomie nawet bardzo trudna), ale satysfakcji z niej - zero.

Podsumowując - amatorszczyzna :>

Podsumowując - moda zrobili amatorzy. Daleko mu do takich wzorców jak Cassandra Project (jeśli chodzi o inwencję), Zodiac (klimat) albo Hotel Carone (walka, "esensja thiefowego klimatu Deusa"). Nie polecam, wręcz przestrzegam przed tym produktem! GRAĆ TYLKO Z NUDÓW!!! ;)

Podsumowanie

Plusy
- Eeeee...? No, jeśli ktoś chce się wprawić przed multiplayarem w DX... ;)

Minusy
- Brak klimatu
- I cała reszta, czyli wykonanie...:)

- **Ocena:** 1+/5
- **Data wydania:** ??

Shoot to Kill

Wygląda na to, że świat Deus Exa nawiedziła ostatnio plaga małych i głupich modów…

Publikacja: Agent Smif
Data publikacji: 11.10.2004

Zróbmy sobie MODA

Wygląda na to, że świat Deus Exa nawiedziła ostatnio plaga małych i głupich modów, najpierw niemiecki potworek Der Zeit Mann, teraz stworzony przez jedną osobę Shoot to Kill. I wyobraźcie sobie (a wyobraźnie trzeba mieć do tego naprawdę sporą), że ten drugi jest chyba jeszcze gorszy, przynajmniej Part 1, choć mam dziwne wrażenie, że dalej będzie już tylko gorzej...

Tak na zły początek...

Po przydługim "intrygującym" intrze przenosimy się do biura naszego wspaniałego głównego bohatera. Zwie się on Exodus (łac. Ucieczka - kiepskie imię jak dla mnie, no ale cóż tak biedaczka widać tatuś nazwał;]) i jest zabójcą pracującym na zlecenie HelioWaltona... Zdecydowanie należy nadmienić o jego wyglądzie (tu mała ciekawostka - na początku wybieramy wygląd, ale jak się potem okazuje jest to oblicze nie nasze lecz jednego z ochroniarzy) - twarz to połączenie Paula Dentona i Waltona Simonsa, ubrany jest nie wiedzieć czemu w garnitur (może miał być podobny do agenta 47 z serii Hitman?), w każdym razie wygląda fatalnie, jakiś wychudzony, zbyt duża głowa - ogólnie tragedia, a nie zabójca.

Fabuła... nie, takowa tu nie mieszka ;-)

Na samym początku zostaniemy wezwani do szefa na dywanik;) (UWAGA SPOILER!!! W pokoju za szafą z książkami jest prywatna sala tortur naszego przełożonego, jest to chyba jedyny zabawny akcent w grze) Helio Walton rozkaże nam zabić trzech lepszych od niego twórców map (wiadomo - lepsze jest wrogiem dobrego). Łapiemy karabin, cichy pistolet (ja też nie wiem po co) i wszczep i idziemy robić sieczkę. Niby dowcipny ten pomysł z mordowaniem konkurentów... ale jakoś nie śmieszy...

Grafika i inne paskudztwa

Deus Ex nie jest grą nową, nie ma więc olśniewającej grafiki... lecz czy naprawdę trzeba robić takie ohydztwa??? Po wyjściu z bazy naszym oczom ukazuje się paskudny skwer otoczony gigantycznymi kanciastymi imitacjami skałkami... Kwatera Beasta (czyli naszego pierwszego celu) trochę poprawia wrażenie zepsute skwerkiem. Wszystkie pomieszczenia są rozrośnięte do wielkości hal hipermarketowych. Wrogowie są absolutnie nieproporcjonalni cała ochrona Beasta ginie od pierwszej krótkiej serii (czasem sama się wyrzyna) natomiast sam boss jest nadzwyczaj żywotny, inna sprawa, że można sobie darować walkę z nim -wystarczy wejść w drzwi do których broni on (póki się nie zacznie się go atakować) dostępu. O podkładanych głosach rzecz jasna można tylko pomarzyć choć pamiętając DZM należy się raczej z tego cieszyć:, dialogi też nie olśniewają bogactwem i nie są zbyt fascynujące (ani razu nie mamy wyboru opcji dialogowej!). Do plusów można by zaliczyć to, że użyta została oryginalna muzyka z Deus Exa.

Podsumowanie

Tego moda polecam ludzom którzy... eee może tym którzy chcą zobaczyć coś podobnego do DZM?... Może masochistom? No ewentualnie jak ktoś umiera z nudów to może się "zabawić". Dobrze radze w trosce o zdrowie psychiczne wszystkich fanów - z daleka od Shoot to Kill!!!

- **Ocena:** 1/5
- **Data wydania:** ??

Zodiac part III

A zatem jest... Zodiac, część trzecia. Parę miesięcy czekania, bardzo niecierpliwego czekania…

Publikacja: Copniack
Data publikacji: 13.10.2004

A zatem jest...

Zodiac, część trzecia. Parę miesięcy czekania, bardzo niecierpliwego czekania. Szczególnie dla tych , którzy grali w dwie poprzednie części... Klimatyczne, ze świetną muzyką, rozwiniętymi pomysłami z oryginalnego Deusa... Wszystko to sprawiało, że Zodiac był (i - moim zdaniem - nadal jest!!! Szczególnie po premierze 3 części...) najlepszym, najbardziej profesjonalnym modem tej gry. Zrecenzowaliśmy ***(W nawiasie komentuję ja, czyli Lord Prymus)*** dwie poprzednie części, mimo że saga wtedy jeszcze nie dobiegła końca. I bardzo dobrze zrobiliśmy! Wszsytkie plusy są jak najbardziej aktualne. Wiecie już, czemu i za co, jak gdzie, po co, dlaczego... Zatem w tej recenzji przedstawię Wam jedynie część trzecią - żebyście z grubsza wiedzieli, czego się po niej spodziewać. A zapewniam - jest zaskakująca! Ale najpierw... krókie przypomnienie, czyli -

Jak było wcześniej

W Zodiacu wcielamy się w postać Paula Dentona i zaczynamy grę w Hong-Kongu - w siedzibie Tracera Tonga. Cienki Bolek, znaczy Denton, z nas - i pozostaje dosyć cienki do końca gry, co ją znacznie utrudnia. Szczególnie w trzeciej części, ale uprasza się o faktów nieuprzedzanie. Pierwsze dwie części to, jak pewnie pamiętacie, sporo biegania. Znajdujemy mało wszczepów, mało amunicji, ale wszystko jest w zasadzie nieźle wyważone. Ktoś musiał jednak narzekać, autorzy moda się zdenerwowali... I oto jest! Całkiem świeży i genialny ***(I troszeczkę przesadzony)*** -

ZODIAC, epizod III

Ciężko zacząć recenzję gry, która już w zasadzie była zrecenzowana... w dwóch trzecich. Pewnych powtórzeń nie da się uniknąć, ale koniec wieńczy dzieło - więc pewne wisienki postaram się dla Was wyciągnąć.

1. Na początek na tapetę weźmy mapy - i tu pierwsze zaskoczenie. Plik z trzecią częścią "waży" właściwie tyle samo, co ten z drugą... Dlatego, kiedy wylądowałem w bazie lotniczej w Nowym Meksyku i zobaczyłem jej ogrom - byłem przekonany, że tu się będzie toczyć cała akcja. A całej zabawy było znacznie, ZNACZNIE więcej. Tak powinna wyglądać Area 51 w oryginale! ***(Polemizowałbym, dla mnie Strefa w Deusie była naprawdę dobra i klimatyczna, zaś baza lotnicza Holloman bardziej mi się kojarzy z Vandenbergiem)*** Tu człowiek czuje się naprawdę przytłoczony, jest jedynie małą, szarą myszką, która wykorzystując skromne umiejętności przy odrobinie szczęścia prześlizgnie się tam, gdzie chce. Mnóstwo strażników, mnóstwo możliwości wybrnięcia z kłopotliwych sytuacji. Jeśli chodzi o pomysłowość - Deus Ex na całego! Tyle, że trudniejszy... I - mimo wszystko - bardziej stresujący. ***(Mówiąc prościej - w samej końcówce gra staje się niemal typowym przedstawicielem FPP - biegnij, zastrzel, wylecz się. Dosyć ciekawa koncepcja, muszę przyznać, ale zanim wpadłem na dobrą taktykę, musiałem kilka razy wcisnąć klawisz odpowiedzialny za Quick Load. Dam wam małą radę - nieuniknione Egipcie nawet nie próbujcie się skradać)*** Oczywiście

nieuknikniione jest pytanie, czemu to wszystko ma służyć, kto nam tym razem zleca zadania i jak wygląda jedna z najważniejszych spraw, czyli...

2. Fabuła. Żeby nie psuć Wam zabawy - opowieść jest konsekwentna i logiczna (oczywiście przy pewnych założeniach - np. takich, że chcemy się dobrze bawić :)), połączona w sprytny i przekonujący sposób z fabułą oryginału. Raz nawet - "wirtualnie" - pojawia się JC (oczywiście w celu przekazania nam paru "niezbędnych" wskazówek...;))! Intryga wprawdzie troszkę powiela schemat z Deusa, ale sami przyznacie, że chętnych do panowania nad światem jest wielu, więc nic w tym dziwnego. ***(Właściwie w trzeciej części ZODIACA fabuła odgrywa mniejszą rolę niż w poprzednich, jednak znajdzie się kilka ciekawych smaczków. Za to brakuje tu zdecydowanie nawiązań do innych form środków przekazu (genialne pomieszczenie komputerowe nawiązujące do "Mission Impossible" z części pierwszej). Brakowało mi też motywu podsłuchiwania rozmowy - na całego moda udało mi się podsłuchać chyba tylko dwie rozmowy, do tego w poprzednich częściach. Minusem jest też brak "zacisza domowego" (takiego jak Buenos Aires lub siedziba Tonga), ale to akurat można Steve`owi wybaczyć)*** Tyle że tym razem przeciwnicy są inni i troszkę... Nie z tego świata. ***(Ale i tak wiadomo, kto za tym wszystkim stoi. ;) A tak na poważnie, uważam, że fabuła jest jednak troszkę przesadzona. Szczególnie po opowiedzeniu historii o istotach zamieszkujących Ziemię jeszcze przed ludźmi... Trochę oklepany temat, co? Dlatego, jak sam twórca powiedział, świat w ZODIACu należy uznać za równoległą rzeczywistość)*** Wielki plus za historię! Jedyne, co przeszkadza w jej pełnym odbiorze to fakt, że w Zodiacu nie ma podłożonych pod postacie głosów. Jest to z pewnych względów oczywiste, moda zrobili amatorzy... Ci amatorzy zasłużyli jednak na to, żeby mieć za co wynająć aktorów - świat nie jest sprawiedliwy! Oni też chyba zdawali sobie z tego sprawę i chcieli czymś te braki nadrobić. Poradzili sobie bezbłędnie - dlatego z satysfakcją przechodzę do mojego ulubionego punktu.
3. Muzyka. Powiem krótko - twórcom Zodiaca udało się coś, co udaje się niewielu "profesjonalnym" producentom. Z miksu muzyki oryginalnej ze stworzoną przez nich wyszedł klimat po prostu zabójczy! Parę motywów od razu wpada w ucho... A kilka jest tak mrocznych, że od razu chcemy je wyrzucić z pamięci. ***(Nic dodać, nic ująć. No może oprócz tego - ściągajcie muzę! : Kilka newsów temu podałem adres. Chciałbym jeszcze poruszyć kwestię grafiki. Tak jak twórcy przyzwyczaili nas w poprzednich częściach, znajdziemy tutaj trochę nowych tekstur, ale nie spodziewajcie się grafiki pokroju Dooma 3. ;) Jest tego na tyle dużo, żeby odczuć powiew świeżości, i jednocześnie tyle, by poczuć się w Deusie jak u siebie w domu. Stwierdzono obecność jednego nowego przedmiotu - dokładniej mówiąc chodzi o karabin energetyczny (dosyć skuteczny, ale jak zwykle amunicji jest jak na lekarstwo), tak więc nie jesteśmy zbyt rozpieszczeni pod względem ilości nowych gadżetów, gdyż wraz z ładunkiem C4 i wzmocnioną sodą "Zap" daje nam to niezbyt oszałamiającą liczbę trzech nowych rzeczy w całym modzie. Stali bywalcy PlanetDeusEx pewnie już i tak wiedzą, jak owa spluwa wygląda :))***

Powyższe stwierdzenie celnie oddaje charakter Zodiaca. Ten mod (część trzecia w szczególności) jest esencją mrocznego klimatu Deusa Ex-a. Nie ma tu miejsca na odpoczynek - tu jest ciągła akcja, działanie w ciemnościach (jeśli ktoś woli - można i poza nimi...). Gra stresuje i raczej nie ma momentów odpoczynku w stylu "wycieczki" do Hong-Kongu. Gdybym miał przyrównywać Zodiaca do konkretnego etapu gry w oryginale, byłby to zdecydowanie etap końcowy. ***(Oraz Vandenberg i***

Lebedev Airfield. :D Ale z tego powodu ZODIAC 3 wydaje się być... wtórny. Niektóre budynki i pomysły są żywcem wyjęte z wymienionych lokacji. Pamiętacie zadanie uruchomienia botów w Vandenbergu? Tutaj jest baaardzo podobny motyw...) Przez to nagromadzenie akcji twórcom moda udało się osiągnąć jeszcze jedno - wydłużyli nam zabawę! W całość grałem jakieś 4 godziny, przejście ostatniej części to połowa tego czasu... A satysfakcję miałem równie dużą, jak po ukończeniu niejednej "pełnej" gry. Nie czarujmy się, Zodiaca trzeba tak traktować. To jest gra. Szczerze polecam - długo będziemy czekać na godnego następcę. ***(Szykuje się kilku ciekawych konkurentów...)*** Ale wierzę, że kiedyś się doczekamy, a Deus Ex będzie bawił nas, nasze dzieci i wnuki. Czego Wam i sobie życzę...

(komentował Lord Prymus)

- **Ocena:** 5/5 [Copniack], 4/5 [Lord Prymus]
- **Data wydania:** 2004 10 08

Spis Modów dla Jednego Gracza

pełne zestawienie wydanych modów

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.08.2008

Kampanie

Mody ukończone; gracz ma do wykonania wiele zadań, które razem tworzą większą całość.

Burden of 80 proof	
	Wcielasz się Petera Kenta, pracownika biurowego opracowującego sztuczną inteligencję dla robotów. Nudne? Ależ skąd! Wspomnę tylko, że twoim głównym zadaniem jest zdobycie zaopatrzenia na wieczorną imprezę ;-)
ocena: 6/6	Niebanalny pomysł, dobre dialogi i świetny klimat! Mod w swej ostatniej wersji 2,0 ma profesjonalnie podłożone głosy.
Deus Ex: DELTA	
	Trudno powiedzieć jaka jest fabuła tego moda, ponieważ jest w języku rosyjskim. Veronika - autorka Delty - zastrzega jednak, że nie jest ona taka istotna (mimo to w planach jest zangielszczenie moda).
ocena: 4/6	Delta korzysta z nowych bibliotek umożliwiających użycie tekstur w większych rozdzielczościach, co cieszy oko. Przeciwnicy podrasowani są sztuczną inteligencją z moda Hardcore, więc wymagane są stosowne umiejętności manualne ;-)
Redsun 2020	
	Recenzja
The Nameless Mod	
	Zapowiedź | Recenzja
Zodiac part 1-3	
	Wcielasz się w Paula Dentona. Po tym gdy Tracer Tong usuwa Ci killswitcha, dostajesz zadanie włamania się do bazy MJ12 pod siedzibą CIA. Twoim celem jest tajny dokument o nazwie "The Bible". Jednak to dopiero początek wielkiej przygody...
	Recenzja części I i II Recenzja części III

Dema kampanii

Jak nazwa wskazuje, są to krótkie zajawki większych modów.

UWAGA: Prace nad wszystkimi modami z tego działu zostały zaprzestane. Wyjątkiem jest tylko Bank Level.

Bank Level	
	Niedoszła mapa z moda Redsun 2020. Należy wykraść ze skarbca 10000 kredytów.
ocena: 2/6	Zadanie nie jest jakieś wyszukane. Nic dziwnego, że zrezygnowano z tej mapy.
Counterfeit Demo	
	Wcielasz się w agenta agencji UNRC, Dominica Bischopa. Zostajesz wysłany w okolice Moskwy, gdzie masz się spotkać z Vladislavem - starym znajomom który stanął po drugiej stronie barykady.
ocena: 3/6	Zapowiedź
Disclosure Demo	
	Spełniło się życzenie Tracera Tonga - globalna sieć informatyczna została zniszczona. JC Denton poszukuje osoby odpowiedzialnej za śmierć brata gdy dowiaduje się, że Paul żyje.
ocena: 3/6	Wbrew pozorom jest naprawdę interesująco, ale niestety demo szybko się kończy. Warto zwrócić uwagę na efekty pogodowe takie jak deszcz i błyskawice.
Double Cross - Chapter 1	
	Po wydarzeniach w Strefie 51 JC Denton dołącza do Iluminati. Paul zostaje porwany przez MJ12 i przetrzymywany w kompleksie pod Ritter Park. Chyba już wiadomo jakie jest zadanie ;-)
ocena: 3/6	Ładna, dobrze skonstruowana mapa - do celu prowadzą co najmniej dwie drogi.
Mystery of Ziliphore	
	Wkraczasz do akcji nie wiedząc o co właściwie chodzi. Masz uwolnić _jakiegoś_ pracownika, który być może pomoże Ci w dostaniu się do _jakiejś_ fabryki.
ocena: 1/6	Fuszerka jakich mało. Nijaki, brzydki w pełni amatorski poziom z drzwiami do których kod jest jeden i ten sam, równy 1. Szkoda czasu.
Presidential Emergency	

	Grasz JC Dentonem, ale w innej rzeczywistości. Jesteś agentem Secret Service, który dostaje zadanie odbicia porwanej córki prezydenta Meada.
ocena: 4/6	Do dyspozycji dwie duże, a przede wszystkim ładne i nieliniowe mapy, w których jedna ma wiejskie klimaty ;-) Do celu prowadzą dwie drogi. Wielka szkoda, że mod nie został ukończony.
The Cassandra Project Episode 1	
	Gracz wciela się w rolę Charlotte Williams, zgorzkniałej kobiety przed trzydziestką, która zarabia na życie pozbawiając go innych. Scenariusz zaczyna się w momencie, gdy Charlotte otrzymuje zlecenie od tajemniczej (a jakże!) organizacji Cassandra Project.
	Recenzja
Unatco Adventures Part 1	
	Alternatywa do wydarzeń z Deus Ex. Po rozmowie z Juanem Lebedevem na lotnisku La Guardia, JC wraca do bazy UNATCO w LA. Dostaje zadanie zabicia Tracera Tonga.
ocena: 1/6	Niniejsze demo to nic innego jak tylko odprawa przed misją. Jedna mapa w postaci bazy UNATCO w LA. Wszyscy bohaterowie zostali przeniesieni z Wyspy Wolności. Po prostu dostajemy inny rozkład pomieszczeń i wspomnianą odprawę. Nic ciekawego.
Utopia - Act 1	
	Po zdradzie Paula, JC pozostaje w UNATCO. Dostaje zadanie spotkania się z senatorem na wyspie, należącej do Page Industries.
ocena: 3/6	Kolejny mod, który miał czerpać wzorce z Deus Ex, poprzez oferowanie graczowi nieliniowej akcji. Kolejny dobrze zapowiadający się mod, który nie doczekał się ostatecznej realizacji...

Pojedyncze misje

Mody ukończone, w których zwykle jest jeden główny cel; na ich przejście nie trzeba więcej niż 60 minut.

ANT Agenda Part 1	
	Jesteś członkiem Secret Service. Masz zadanie infiltracji ośrodka CarevoSoft w Bułgarii w celu zdobycia informacji, które będą pomocne w odszyfrowaniu tajnych danych.
ocena: 3/6	Akcja dzieje się na jednej wielkiej mapie z dużym, masywnym ośrodkiem. Ze względu na dużą plątaninę korytarzy, na dłuższą metę może być nie do przełknięcia.
Assassination	

	Grasz JC. Po śmierci Boba Page'a Illuminati przejmuje władzę nad światem. Twoim zadaniem jest zabicie bliżej nieokreślonej osoby, która stanęła na czele MJ12. Masz również zabić Phillipa Mead'a. Możesz to zrobić, ale tylko w wyobraźni bo mod oferuje tylko odprawę przed misją.
ocena: 1/6	W paczce moda brakuje Minty's Mod (MM), bez którego Assassination nie uruchomi się. Tak czy inaczej nie warto zawracać sobie tym głowy. Jedyne co uświadczymy to w pełni amatorska mapa, zrobiona zapewne w niedzielne popołudnie.
Blood Like Venom	
	Akcja moda toczy się w roku 2017. Gracz wciela się w rolę Johna Venoma, agenta nieznanej bliżej organizacji, który ma powstrzymać grupę szaleńców przed odpaleniem kilku pocisków atomowych.
	Recenzja
Break In	
	Alternatywna rzeczywistość. Źli terroryści zabijają syna JC, więc nie pozostaje nam nic innego jak pomścić jego śmierć.
ocena: 2/6	Break In o dziwo zajął trzecie miejsce w konkursie zorganizowanym przez ION Storm na najlepszego moda do Deus Ex (pierwsze miejsca zdobył Double Cross, a Hints of Corruption drugie). Być może konkurencja była słaba bo Break In niczym się nie wyróżnia. Mapy są przeciętne, fabuła mało wyszukana.
Castle Court	
	Są powiązania z fabułą z Deus Ex ale można je sobie darować, bo sama rozgrywka jak i mapa są czysto arkadowe. Po prostu trzeba przejąć władzę nad zamkiem ostatecznie opuszczając most zwodzony oraz uwalniając przetrzymywanych zakładników.
ocena: 3/6	Ciekawy pomysł i niezgorsza realizacja. Szkoda tylko, że w grze jest parę bugów, które mogą nieco zepsuć zabawę.
Der Zeit Mann	
	Jest rok trzytysięczny któryś tam ;), grasz człowiekiem o imieniu Kevin. Wskutek pewnych zawirowań czasowych (nie ukrywajmy, źli kosmici trochę w tym pomogli) przenosisz się w przyszłość i masz powstrzymać dalsze zabawy z czasem.
	Recenzja
DXO Prologue	
	Trudno wgłębić się w niuanse fabuły, ponieważ mod jest po niemiecku. Nie mniej wygląda na to, że wcielamy się w jakiegoś naukowca który próbuje uciec z laboratorium.
ocena: 2/6	Twórcy bawili się klasami obiektów oraz fizyką gry (szybsze bieganie) co niestety nie wyszło modowi na dobre. Mapy, mimo że ciekawe jednak mocno niedopracowane. Zamierzenia może i były ambitne, jednak realizacja pozostawia wiele do życzenia.
Fatal Weapon	

	Misja prawdopodobnie jest alternatywą do dołączenia do NSF. JC musi zinfiltrować siedzibę terrorystów i zabić ich nowego szefa.
ocena: 2/6	Przerobione dwie mapy z oryginalnej gry: siedziba Smugglera oraz baza UNATCO plus nie robiący wrażenia wkład własny. Ogólnie nuda.
Fluchtweg	
	Nie wchodząc w szczegóły (bo takowych nie ma ;-)), twoim zadaniem jest uwolnienie Jocka
ocena: 1/6	Mod składa się z trzech amatorskich map. Swym idiotyzmem chwilami przebijają nawet Mystery of Ziliphore.
Hints of Corruption	
	Pozwolę sobie zacytować autora moda: "Grasz jako Paul Denton w prequelu Deus Ex. Jedną z jego pierwszych misji dla VersaLife w Los Angeles jest zabicie jednej z najpotężniejszych osób na świecie".
ocena: 3/6	Ot kolejny przeciętny mod, choć siedziba VersaLife jest całkiem ładna i to go ratuje.
Hotel Carone	
	Rozgrywka rozpoczyna się po oryginalnej trzeciej misji, w alternatywnej bazie UNATCO. Cały mod to tylko jedna (ale duża!) misja. J.C. musi dostać się do hotelu Carone, znaleźć Ambrozję, zabezpieczyć ją odpowiednio i potem uwolnić zakładników.
	Recenzja
Mutations	
	Akcja dzieje się po wydarzeniach z Deus Ex, gdy żadne z zakończeń nie doszło do skutku. Grając JC Dentonem, wyruszasz do podziemnego laboratorium gdzie MJ12 prowadzi biotechnologiczne badania.
ocena: 3/6	Poprawnie pod względem technicznym wykonany mod, jednak niezbyt interesujący. Podziemne labirynty nie wzbudzają zainteresowania, a wręcz nudzą. Wyraźnie widać że autor chciał coś zrobić jednak brakowało mu pomysłu.
Omega Vol 1-3	
	Omega ma postać trzech misternie skonstruowanych map, na których trzeba zabić wszystko co się rusza.
ocena: 4/6	Mod zalecany dla zaawansowanych graczy, którym nie straszne są potyczki z kilkoma, jak nie kilkunastoma przeciwnikami na raz.
Rescue	
	Wcielasz się w agenta Marka, który ma uratować innego agenta więzionego w bazie wojskowej.

ocena: 3/6	Bardzo logicznie zaplanowana mapa, dbałość o szczegóły (np. włączniki światła w każdym pomieszczeniu) jednak niektóre pomieszczenia słabo zagospodarowane. Warto odpalić moda chociażby dla efektownego skoku z samolotu!
Rescue - Revision 2	
	Grasz jako JC. Twoim zadaniem jest odnaleźć naukowca, który ma jakieś informacje o twoim ojcu.
ocena: 1/6	Głupi scenariusz, mało wyszukane laboratorium i ogólnie nuuuuuda. Poza tym bugi oraz pusta skrzynka zabezpieczona nanokluczem...
Rydberg Field	
	Należy zabić Rodricka Kinga - kolejnego szaleńca, który po śmierci Boba Page'a pracuje nad nowym wirusem.
ocena: 2/6	Jedna mapka, nic nadzwyczajnego ale przyzwoicie wykonana - nic się nie zawiesza ;-) No i moda można przejść w przerwie na reklamy.
Shoot to Kill Part 1	
	Na samym początku zostaniemy wezwani do szefa na dywanik;) Helio Walton rozkaże nam zabić trzech lepszych od niego twórców map (wiadomo - lepsze jest wrogiem dobrego). Łapiemy karabin, cichy pistolet (ja też nie wiem po co) i wszczep i idziemy robić sieczkę.
	Recenzja
TechForce: Corporate Terrorism	
	Wcielasz się w agenta Charlesa/JC Dentona który pracuje dla agencji Tech Force. Masz zadanie uwolnienia zakładników z wieżowca.
ocena: 3/6	Całkiem ładne miasto, mimo to misja gorzej zrealizowana niż w Hotel Carone. Przede wszystkim zbyt ciasne wnętrza. Warto jednak zagrać.
Underground Lab	
	Twoim zadaniem jest wydobyć informacje znajdujące się w podziemnym kompleksie.
ocena: 2/6	Dosyć estetyczne dwie mapy. Trochę trudna gra ze względu na dużą liczbę nagromadzonych przeciwników w jednym miejscu oraz mała ilość amunicji. Do minusów należy również zaliczyć bug uniemożliwiający zjechanie windą pod ziemię oraz brak zakończenia - po wykonaniu zadania, gracz pozostaje w kompleksie bez wyjścia.

Modyfikacje oryginalnego Deus Exa

Mody wprowadzające do standardowego Deus Exa nowe możliwości, bądź zmieniające w jakis sposób środowisko gry.

UWAGA:
Na dzień dzisiejszy (lipiec 2009) wszystkie mody z tego działu (oprócz Hardcore) nie doczekały się jeszcze ostatecznej realizacji, wyszły jednak ich dema.

Chronos Phase I	
	Modyfikacja dostarcza nową augmentację umożliwiającą matriksowski bullet time, nowe zimowe tekstury oraz zmienione intro. Opublikowane demo pokazuje, że jest niewątpliwie inaczej i co ważne nie ma obciachu.
Deus Ex: New Vision	
	Autorzy New Vision pracują nad bardziej szczegółowymi teksturami otoczenia.
Deus Ex: Reborn	
	Projekt mający na celu przeniesienie Deus Ex do gry Unreal Tournament 2004. Dzięki temu dostaniemy szkieletową animację postaci, sztuczną fizykę Kama oraz nowe efekty świetlne.
Hardcore	
	Jeśli ktoś narzeka na słabą sztuczną inteligencję przeciwników w Deus Ex, powinien zainstalować Hardcore i odszczekać to co wcześniej mówił ;-)
High Definition Texture Pack	
	Modyfikacja oferuje nowe, bardziej szczegółowe modele i tekstury postaci oraz dekoracji.
Revision	
	Przeróbka starego Deus Exa poprzez przebudowę map. Bardzo to wszystko chaotyczne. Po prostu tanie efekciarstwo poprzez przeładowanie poziomów różnymi duperelami. Nie polecam. To co uświadczymy najlepiej podsumowuje nick autora tego dzieła (Trasher).
Shifter	
	Przez samego autora moda, Shifter określany jest jako nieoficjalny patch. Wprowadza wiele subtelnych zmian do broni (np. świecące darty podpalają przeciwników) i augmentacji (np. możliwość zastąpienia zainstalowanego auga innym), jak i do samej rozgrywki (np. punkty doświadczenia za zabójstwa).

Minimapy

Wczesne demo-mapy oraz inne mody na ogół nie posiadające fabuły.

Deus Sex	
	Jest dziwka jest wyrko, są szlugi na wargę.. ..nie wiedzieć czemu niektóre z nich wyparowały ze screena o_0
Dune	
	Ot mała jaskinia bez jakichkolwiek atrakcji. Być może miało coś z tego wyjść ale nie wyszło. Nie warto zawracać sobie tym głowy.
Malkavian Mod	
	Komuś się nudziło i pomieszał kwestie dialogowe z Deus Ex, jednocześnie przypisując je różnym osobom lub obiektom. Miało być śmieszne, ale czy jest - oceńcie sami. Wszystko się dzieje w bazie UNATCO.
Mirrors	
	Prosty lustrzany labirynt do przejścia w 2 minuty.
Mission 51: Back to 'Ton Hotel	
	Baaardzo mały fragment 'Ton Hotel' z paroma alienami i handlarzem zyme. Brak celu, brak sensu..
Paladin X	
	Demo-mapa bliżej nieokreślonego moda. Są NPC, są datacuby i cała reszta ale bez dialogów i tekstów. Nic ciekawego.
Salonika Tower	
	Jeden marny poziom, co widać na załączonym obrazku. Trzeba wziąć snajperkę z budynku i zastrzelić biegnącego cywila. Jeśli wyjdziesz na ulice bez jego zabicia, ten zniknie. To wszystko.
Skyward Demo Map	
	Bardzo klimatyczna mapka prezentująca nowe możliwości renderingu, a dokładnie tekstury wysokorozdzielczościowe, zastosowane dzięki nowym bibliotekom openGL i DirectX. To trzeba zobaczyć!
Sniper Training	
	Strzelasz do przeciwników ze snajperki dopóki któryś z nich nie włączy alarmu. Jeśli to się stanie, twoje okno zakrywa masywna zasłona i zabawa się kończy.

The Nameless Mod

Deus Ex + Matrix + Tarantino = TNM

Publikacja: Miki

Data publikacji: 10.02.2010

W grudniu 2004 roku pewna dziennikarka zapytała Stanisława Lema: "Mistrzu, jak będzie?", na co pisarz odparł: "Będzie tak samo, tylko więcej." The Nameless Mod, najnowsza modyfikacja Gry Wszech Czasów, to właściwie "stary, dobry Deus", tylko jakby... większy. Kiedy ekipa Offtopic Productions postanowiła stworzyć moda przenoszącego userów forum PlanetDeusEx do czegoś w rodzaju Matrixa, nikt się nie spodziewał, że produktem finalnym będzie Mod Roku wg ModDB. Jak możemy przeczytać na oficjalnej stronie moda "The Nameless Mod przeistoczył się z żartu w kompletną grę z rozbudowaną fabułą i barwnymi postaciami." Co prawda, miał sporo czasu na tak oszałamiającą karierę, ale o tym później. Bo tak naprawdę jednym z najważniejszych elementów moda jest...

FABUŁA

Fabuła to jeden z wielu aspektów wyróżniających TNM od innych modyfikacji. Świat przedstawiony w grze to odzwierciedlenie... forum, z bohaterami wzorowanymi na prawdziwych userach. Jak przeczytamy na oficjałce "to bardziej Matrix czy Tron niż Second Life". W Forum City władzę sprawują moderatorzy kierujący Firewallami, czyli miejscowymi odpowiednikami policji. Przełożonym kadry moderatorskiej jest admin - Despot. Niestety, jeden z moderatorów Forum City zostaje porwany przez nieznanych sprawców, przez co nad miastem zawisło widmo chaosu. Wybuch wojny religijnej między zakonami Kozłów (z ang. Goat) i Lam (Llama) staje się coraz bardziej realny, a niektórzy userzy, jak choćby Scara B. King, szef potężnej korporacji, czy organizacja terrorystyczna DXO, zaczynają stawiać siebie ponad prawem rozpętując wojnę o przejęcie władzy nad Forum City.

Gracz wciela się w Trestkona, byłego kandydata na moda, który zaraz po ogłoszeniu nominacji zniknął z miasta z niewyjaśnionych przyczyn. Teraz zostaje wezwany przez starych przyjaciół, by poprowadzić śledztwo w sprawie zniknięcia Despota. Oczywiście, nie będzie to łatwe, a wraz z postępami pojawia się coraz więcej pytań i wątków, a także propozycji pracy od innych ugrupowań, co prowadzi nas do kolejnego elementu, jakim jest...

NIELINIOWOŚĆ

Nieliniowość to jedna z głównych zalet TNM. Znów odwołam się do serwisu moda: "Zadanie jest proste: uratuj świat. Reszta należy do ciebie." Takie postawienie sprawy pachnie banałem, ale twórcy naprawdę nie kłamią. Po wyjściu z hotelu, w którym zaczyna się przygoda, można przeżyć swoisty szok. Od razu masz do dyspozycji większość obszaru miasta. Możesz iść gdzie chcesz, gadać z kim chcesz. Co więcej, wiele postaci ma dla Ciebie questy spoza głównego wątku fabularnego. Te zadania często wiążą się z odkrywaniem nowych lokacji, a efekty ich spełnienia wpływają na dalszą rozgrywkę. Ba, możesz nawet odpuścić sobie współpracę z PDX (administracja Forum City) i przejść do obozu wroga! Co prawda, taki wybór istnieje praktycznie tylko w początkowej fazie gry, ale i tak robi wrażenie. Dzięki temu mamy do czynienia z praktycznie dwiema grami w jednej, jako że współpraca z WorldCorp wiąże się nie tylko z innymi zadaniami, ale i całkiem nowymi lokacjami!

Misje można spełniać na różne sposoby. Każda postać spotkana w grze jest śmiertelna (oprócz kadry moderatorskiej, w końcu śmierć to tak naprawdę ban ;)), a każda śmierć niesie za sobą konsekwencje, co otwiera naprawdę MULTUM możliwości. Gra ma zaimplementowanych 5 różnych zakończeń, a outro jest swoistym opisem Twoich dokonań, opisującym w jaki sposób wpłynąłeś na postaci spotkane w grze. Dzięki takim rozwiązaniom można naprawdę poczuć odpowiedzialność za własne czyny i wczuć się w...

KLIMAT

Klimat w niektórych lokacjach, jak choćby Slumsy czy podziemia Forum City, miażdży. Właściwie każda mapa ma swój, zupełnie odmienny, charakter. Najlepiej widać to na przykładzie trzech dostępnych graczowi dzielnic. Corporate District to opustoszałe ulice z patrolującymi je Firewallami, nielicznymi przechodniami i górującymi nad tym wszystkim majestatycznymi budynkami potężnych korporacji. Downtown przypomina trochę Hong Kong - świątynie, sklepy, właściwie brak jakiegokolwiek zagrożenia. I wreszcie Slumsy - bezdomni pośród brudu i zaniedbanych budynków. Właściwie wszystko to widzieliśmy już w Deusie, ale w każdym z tych miejsc widać kreskę załogi Offtopic Productions, dzięki czemu mod nabiera specyficznego, miejscami trochę dziwacznego klimatu.

I tu właśnie zaczyna się kłopot. Kiedy już gracz da się pochłonąć Forum City, kiedy już wplącze się w intrygi między bohaterami, kiedy gra osiąga szczyt swojej grywalności... nagle brutalnie na ziemię sprowadza go jakiś easter egg, niezrozumiałe dla ludzi "z zewnątrz" nawiązanie do userów forum PlanetDeusEx albo po prostu dziwaczna ksywa którejś z postaci. No bo jak tu się wczuć w akcję moda, który pierwotnie miał być żartem i po prawdzie dalej w dużej mierze nim jest? Jak traktować poważnie misję ratowania ogromnych rozmiarów greasela albo rozmowę z karkianem, zresztą podobnych gabarytów? Niestety, takich smaczków jest tu multum, twórcy nie dają o sobie zapomnieć i co jakiś czas zdają się wołać: "e, nie wczuwaj się tak, przecie my se jaja robimy!"

Oczywiście, te "jaja" są naprawdę udane, bardzo często na mojej twarzy gościł szczery uśmiech po mocniejszym gagu którejś z postaci. Oczywiście, wiele nawiązań do popkultury jest po prostu świetnych. Oczywiście, gra nabiera dodatkowych kolorów, jeśli gracz jest aktywnym userem wspomnianego wyżej forum. Jednak grając wciąż zastanawiałem się, co by było, gdyby twórcy zrobili moda "poważnego", najlepiej powiązanego pod względem fabuły z DX. Tym bardziej, że TNM ma w sobie coś, czym przyćmiewa nawet oryginał. Tak, tak, zgadłeś. Chodzi o...

ROZMACH

Rozmach jest największą zaletą moda. Pisałem już o nieliniowości, ilości dodatkowych questów i lokacji, jednak twórcy na tym nie poprzestali. Grając w TNM momentami można poczuć się jak w najnowszych częściach GTA. Oprócz wielkich połaci terenu dostępnych od samego początku i ilości misji pobocznych, gra przypomina dzieło Rockstar dzięki takim smaczkom jak choćby minigierki dostępne przy automatach czy sklep, w którym (wreszcie!) gracz może dokupić brakujące elementy ekwipunku. Lecz przede wszystkim TNM to pierwszy mod do Deusa wyposażony w profesjonalny voice acting (Burden of 80 Proof jednak był pierwszy - przyp. Nexus). W sumie do moda zaimplementowano 14 godzin linii dialogowych - robi wrażenie, prawda? Zarówno pod względem jakości nagrania, jak i gry aktorskiej dialogi nie ustępują topowym grom wypuszczanym na rynek. W ogóle, ilość tekstów - dialogów, gazet, e-maili, datacube'ów - jest oszałamiająca. Przy tym wszystkim ogromny wór wszelkiej maści dodatków graficznych, ekwipunku, przedmiotów i modeli oraz

kompatybilność z HDTP i New Vision to oczywista oczywistość. Lecz czymże byłby TNM, gdyby nie...

MUZYKA

Muzyka jest tak samo perfekcyjna jak pozostałe elementy moda. Nie ma sensu szerzej opisywać ścieżki dźwiękowej - to trzeba usłyszeć. Wspomnę tylko, że moimi faworytami są zaimplementowany w menu Main Theme (niesamowicie nakręca) i Glass and Metal Part 2 (genialne połączenie gitary elektrycznej, syntezatorów i swingujących bębnów). Z racji dwóch opcji pociągnięcia głównego wątku, na prawie każdej mapie możesz czuć się mile jak i... mniej mile widziany. Dzięki temu większość tracków ma właśnie dwie wersje - przyjazną i wrogą. Jest to bardzo fajna demonstracja umiejętności kompozytorów, którzy za pomocą tych samych dźwięków i podobnych melodii są w stanie stworzyć tak odmienne nastroje.

Jedyny zarzut do oprawy muzycznej, jaki mi przychodzi do głowy, to linia melodyczna, która czasami jest zbyt... rozbudowana. Przy niektórych trackach gracz ma wrażenie, że ogląda teledysk. Może warto więc trochę przyciszyć muzykę, zwłaszcza, że przy standardowych ustawieniach jest ona zwyczajnie za głośna, na czym cierpi...

GRYWALNOŚĆ

Grywalność to ostatni omawiany element w tej recenzji. Dlaczego? Bo jeśli przebrnąłeś przez wszystkie powyższe akapity, możesz mieć lekki mętlik w głowie. To jak, warto ściągnąć i zagrać, czy sobie jednak odpuścić? Wiadomo, rozmach itd. ale jednak cała koncepcja jakby nie ta... Odpowiadam: warto. Jednak podchodząc do gry trzeba się przygotować do niej... psychicznie. Najlepiej potraktować TNM jak film Tarantino i otworzyć się na całą gamę emocji, często poplątanych ze sobą w dziwnych kombinacjach (Wzruszenie i rozbawienie? Proszę bardzo! Strach i melancholia? Nic prostszego!), często oblanych nutką albo dwiema ironii. Jeśli lubisz kogel-mogel, mod jest stworzony dla Ciebie. Misje są niesamowicie zróżnicowane - duchy, terroryści, zbuntowana sztuczna inteligencja, szpiegostwo i wojna domowa to tylko niektóre z dań składających się na tę ucztę.

Świat gry jest tak naprawdę podporządkowany dobrej zabawie i jeśli na wstępie się z tym pogodzisz, wtedy naprawdę docenisz świetny design map (Downtown za duży? Bzdura! On miał taki być, w końcu to swoista "starówka", musi robić wrażenie) i bardzo mądrze skonstruowane questy. Nagle zaczniesz zauważać, że do gry zostało zaimplementowanych całe mnóstwo nawiązań do popkultury (znowu Tarantino!). I nie chodzi mi tylko o porozrzucane wszędzie płyty i książki z jakby znajomymi tytułami. Całe misje są wzorowane na filmach, grach, a nawet wydarzeniach i postaciach z realnego świata! Misja z odbiciem zakładników na stacji metra jest żywcem wzięta z Deus Ex, odbijając mnicha z rąk wroga poczujesz się jak w intrze z GTA2, a miasteczko wyznawców Kozła jest niebezpiecznie podobne do popularnych w Stanach kampów wyznaniowych. Ba, to jeszcze nic! Co, jeśli w klubie na Corporate District poprosi Cię o piwo nie kto inny, jak stały bywalec naszego forum, Pointman?

"THE REST IS UP TO YOU"

Kiedy Atheix, ówczesny redaktor PSDX, pisał w styczniu 2005, że The Nameless Mod zostanie wydany "około października bieżącego roku", nie wiedział, że przyjdzie nam poczekać jeszcze 5 długich lat. Nie pytaj, czy warto. Po prostu zagraj.

Deus Ex - Mody - Zapowiedzi

Counterfeit, Klystron Project, Vampire

Jared odkrywa przed nami tajemnice trzech świetnie się zapowiadających modów. Czy rzeczywiście warto na nie czekać? Przekonajmy się.

Publikacja: Jared
Data publikacji: 4.01.2002

Do naszej ulubionej gry od pewnego czasu jest tworzonych kilkanaście modów. Niestety, prawdopodobnie nie wszystkie ujrzą światło dzienne. W tym artykule przedstawię Wam te mody, nad którymi są prowadzone aktywne prace i które mają szansę stać się popularne.

Counterfeit

www.planetdeusex.com/counterfeit

W niedalekiej przyszłości, w świecie, w którym zasoby naturalne są na wyczerpaniu, powiększa się korupcja i ogólny chaos. Do życia powołana zostaje wówczas "United Nations Reformation Coalition", grupa której celem jest zapanowanie nad sytuacją. Jako Dominic Bishop - agent UNRC - odwiedzisz Nowy Jork, gdzie znajduje się siedziba organizacji, oraz Moskwę, która będzie terenem działań. Personel UNRC jest równie oryginalny co ten z UNATCO: każdy ma swoją osobowość i nie jest biernym NPC; swoją drogą warto tu wspomnieć o Brianie Bratkowskim, lekarzu który jest Polakiem. Mam nadzieję że nie będzie z tego powodu żadnych "polish jokes".

Tyle historii. Na temat gameplay-u tego moda można powiedzieć już nieco więcej, ponieważ niedawno zostało opublikowane oficjalne demo Counterfeit. Na razie nie widać w nim istotnych zmian (poza nowymi teksturami i skinami) w stosunku do oryginalnego Deus Ex, chociaż autorzy zapowiadają poważniejsze modyfikacje. Na uwagę powinna zasłużyć nowa muzyka, która jest bardzo dobrze wkomponowana w klimat i ma się wrażenie jakby robiły ją osoby tworzące "podstawkę". Ogólnie demo to sprawia wrażenie profesjonalnie zrobionego (chociaż nie udało mi się zmienić skina głównej postaci - to minus) i jest naprawdę bardzo grywalne. Autorzy zapowiadają dodanie nowych broni (niestety wciąż nie wiadomo jakich) i modyfikacje istniejących, nowe tekstury i skiny oraz modele. Myślę, że Counterfeit będzie jednym z lepszych modów do Deus Ex.

W grudniu 2001 zaprzestano prac nad modem Counterfeit

Klystron Project

www.planetdeusex.com/klystron

Akcja Klystron Project rozgrywa się kilkanaście lat po wydarzeniach przedstawionych w DX. JC Denton po połączeniu się z Heliosem (jak pamiętamy: jedno z kilku alternatywnych zakończeń) kontroluje większość świata. Ty, jako Alex Denton, ostatni nano-agent stworzony w Area 51, pracując dla Illuminati będziesz musiał się mu przeciwstawić.

Nad KP są prowadzone bardzo aktywne prace. Wszystko wskazuje na to, że będzie to rozbudowany i solidny mod do Deus Ex. Jeżeli dodać do tego ciekawą ścieżkę fabularną, to wszystko zapowiada się niezwykle interesująco. W KP pojawi się kilka zupełnie nowych typów uzbrojenia. Będą to nowe wersje współczesnej broni krótkiej (jak np. Beretta, Glock czy Desert Eagle), broń biała (m.in. katana z nano-ostrzem) oraz zupełnie futurystyczne zabawki jak SERP (spójrzcie na screen). Część arsenału z Deus Ex zostanie mocno zmodyfikowana w celu poprawienia realizmu. Autorzy twierdzą że broń w DX miała za małą skuteczność i obiecują to poprawić. Pozostały ekwipunek prawdopodobnie pozostanie bez znaczących zmian. Twórcy przygotowali też wiele nowych trójwymiarowych obiektów np. pojazdy (patrz screen).

Niestety zaprzestano prac nad tym modem

Vampire

www.planetdeusex.com/vampire
Nie ukrywam, że jest to mod, na którego czekam najbardziej. Sam tytuł dużo mówi o tematyce. Akcja nie będzie się jednak rozgrywać w średniowiecznej Transylwanii, lecz w niedalekiej przyszłości w najbardziej tajemniczych miejscach Nowego Jorku. Może kilka słów historii. Sarah Christian miała wspaniałe życie. Miała chłopaka i dobrą pracę jako naukowiec zajmujący się nano-technologią w UNATCO. Jej życie było udane, aż do pewnej nocy, kiedy to spotkała Simiana Malakai, jednego z członków wampirzej rodziny...

W modzie wcielimy się w postać Sary Christian (patrz screen). Jest ona jak w filmie "Blade" łowczynią wampirów, będąc sama na wpół nim. Będzie mrocznie. Twórcy moda ulepszyli wiele efektów graficznych: deszcz (nie było go w Deusie), wybuchy i ogień, który rzeczywiście wygląda świetnie. W modzie pojawią się też nowe bronie: dwa rodzaje strzelb, flaszka ze święconą wodą (do rzucania) czy kusza. Nie zabraknie też drewnianego pala. W ekwipunku znajdą się też: flaszka z krwią, latarka czy oślepiające flary. Na pewno będzie to jeden z najbardziej oryginalnych modów - myślę że tak jak i dwa powyższe ma szansę wybić się ponad przeciętność.

Niestety zaprzestano również prac nad modem Vampire

- **Autor zapowiedzi:** Jared

SkyWard Fires

"Ciekawa fabuła, piękne lokacje (...)". Rzut okiem na mod SkyWard Fires.

Publikacja: Jared
Data publikacji: 26.05.2002

skyward.deus-ex.org

Fabuła moda nie będzie nawiązywać do tego co działo się w oryginalnej grze, nie uraczymy tu ani UNATCO, ani MJ12. Jest rok 2123, potężne miasta jakim był kiedyś np. New York już nie istnieją - zostały same ruiny (i promieniowanie), kontrolowane przez gangi i inny margines społeczny. Z drugiej strony zostały zbudowane potężne, futurystyczne miasta jak SkyWard (który jest siedzibą wielu korporacji) czy wielkie, nowoczesne miasto zbudowane na księżycu - Zeto. W grze wcielisz się w jednego z najlepszych inżynierów korporacji SunTech - Edwarda Callaway'a; zajmujesz się programowaniem systemu ochrony dla statków kosmicznych. Wkrótce dowiadujesz się co kryje naprawdę za korporacją Suntech... i jak zwykle nie będziesz wiedział komu masz ufać ;).

W modzie pojawią się nowe bronie (patrz screen - Heavy Assault Rilfle wygląda naprawdę świetnie) i ekwipunek. Nowością będą też pory dnia. Gra nie będzie toczyć się tylko nocą jak było to w DX. Na potrzeby moda została stworzona nowa muzyka (która jest do ściągnięcia na stronie moda), do dialogów zostaną podłożone głosy. Standardowo już, zostaną dodane nowe textury i modele.

W modzie punkty doświadczenia zdobywać się będzie także za zabijanie wrogów - oby tylko nie przekształciło się to w bezmyślnego shootera typu Serious Sam.

W sumie ciekawa fabuła, piękne lokacje (patrz pierwszy screen), nowe bronie (yeah!). Czekamy…

Zaprzestano prac nad modem SkyWard Fires

UNATCO Born

"W tym modzie pozostajesz po stronie UNATCO i będziesz ścigał swojego brata (...)".

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 6.11.2004

Kolejny ciekawie zapowiadający się mod okiem AtheiX'a.

unatcoborn.deusexgaming.com

Ukazało się już kilkanaście modów do DX (w tym kilka dobrych). W tych warunkach UNATCO Born ma poważną konkurencję. Jednak zapowiada się całkiem dobrze! Jak konkretnie będzie wyglądać? Postaram się przybliżyć go wam w tej zapowiedzi.

Autorzy

Szef zespołu developerskiego: Brian McGowan
Zastępca szefa zespołu: Mike White
Projektanci: Brian McGowan, Michael White, Ricardo Barreiro, Alvin Dewart, Ian Baird
Główny programista: Nathan Guza
Programiści: Nathan Guza, Carone
Muzyka: Dennis "KaMiKaZe" Melnik, Brian McGowan
Projekt graficzny: Alvin Dewart, Killjoy, Akerfeldt

Fabuła

Akcja moda zaczyna się po zabiciu przez JC Dentona Lebedeva (JC jest głównym bohaterem). W tym modzie pozostajesz po stronie UNATCO (inaczej niż w zwykłym DX) i będziesz ścigał swojego brata oraz organizacje terrorystyczne. Przemierzysz całe Stany polując na terrorystów i radząc sobie z ich brutalnymi i częstymi atakami. Nie wiadomo czy oprócz w/w Dentonów pojawią się jeszcze jakieś znane z DX postacie, ale jeśli gracz ma pozostać w UNATCO to raczej logiczne, że pojawią się Alex, Jaime, Sam i Manderley.

Mechanika moda

Wiele elementów będzie nowych - system punktów umiejętności, augi, bronie, HUD i SI. Ponadto będziemy mogli kierować pojazdami lądowymi i powietrznymi. Jakie będą nowe bronie i jak będzie funkcjonował system punktów umiejętności - nie wiadomo. Ale wiadomo, że jednym z pojazdów kierowanych przez JC będzie helikopter.

Technologia

Tu wielkich zmian, jak to w modach, pewnie nie uświadczymy - będzie to pewnie funkcjonowało tak jak w Deus Ex. Natomiast intro będzie miało muzykę Matta "Gammmera", oczywiście za jego zezwoleniem. Brian McGowan zapowiada, że intro to spodoba się wszystkim.

Kiedy??

Mod ukaże się w tym roku. Dokładna data nie jest znana, ale na pewno jeszcze w 2004, jako że już 70% moda jest ukończone (planowanie w 100%, mapy w 50%, muzyka i modele w 60%, kod w 70%).

The Nameless Mod

Naprawdę oryginalny mod o niebanalnej fabule pod lupą AtheiX'a.

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 29.01.2005

dynamic4.gamespy.com/~tnm/

Tworzenie modów do DX cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem w społeczności Deusowców. Co więc wyróżnia The Nameless Mod spośród wielu modów, w tym kilku dobrze się zapowiadających? Cóż... nie chcąc dłużej trzymać was w niecierpliwości, skończę wstęp i przejdę do meritum :)

Autorzy:

Szef zespołu: Trestkon
Zastępca szefa zespołu: Jonas Waever
Twórcy poziomów: Beeblequix, Kevo-sama, Phasmatis, Smeerkat, ZeroPresence
Programiści: Phasmatis, That Guy
Artysta konceptowy: Jonas Waever
Dialogi: Jonas Waever
Główny muzyk: Leo Bad
Muzycy: göran, Sensei, troupe, Warron
Grafika: Metche_Steele, Ricemanu
Skiny: Breadfan
Modele: Phasmatis

Fabuła

To mocna strona TNM, bowiem jest dosyć oryginalna w porównaniu z innymi modami, gdzie już standardowo zostajemy agentem jakiejś organizacji i pomagamy kandydatom na władców świata. W TNM jest zachowany mroczny klimat Deusa z jego głównymi założeniami, ale miejscem akcji jest... miasto, którym jest forum PDX. Władzę nad tym forum sprawuje PlanetDeusEx - grupa ochotników rządząca w mieście, kierowana przez Despota, a nad porządkiem w mieście czuwają moderatorzy (!), którzy mogą usuwać złych mieszkańców ze społeczności miasta. PDX jest znana bardzo dobrze z publikowanej przez siebie szanowanej gazety i w/w moderatorów. A tacy są potrzebni, bo do władzy w mieście "kandyduje" potężna korporacja WorldCorp, ponadto w mieście działają 2 duże ugrupowania religijne mieszające ludziom w głowach i ponoć współodpowiedzialne za chaos w mieście.

Mechanika moda

Inaczej niż w większości modów, w TNM wszystkie głosy będą podkładane! Ponadto będzie dużo dodatków - nowe: modeli postaci, przedmioty, a także unikalne bronie, które będzie można znaleźć tylko w określonych lokacjach. Autorzy obiecują dużą swobodę decyzji, oraz DUŻO tajemnic i easter eggsów. Oczywiście, ponieważ akcja gry ma się toczyć na forum PDX, infolinki przyjmą nazwę Prywatne Wiadomości, nanoklucze będą Hasłami itd. Ciekawe, nie? Muzyka będzie tworzona specjalnie dla moda przez 5-osobową grupę kompozytorów.

Technologia

Modele nowych broni i przedmiotów (a tych, jak napisałem, będzie dużo) będą stały na zdecydowanie wyższym poziomie graficznym niż DX - tj. zostały stworzone w zdecydowanie nowszej grafice. Grafika ogólnie też wyglądać będzie trochę mniej archaicznie, ale poza tym chyba już nie będzie - jak zresztą w większości modów - zmian w technologii. O takie zresztą trudno w przypadku modów.

Data wydania

Autorzy moda nie zapowiadają żadnej konkretnej daty, jako że niemożliwe jest ocenienie, ile tworzenie tego moda im zajmie. Ponieważ jednak każdy aspekt moda jest już ukończony w co najmniej 70%, a team developerski jest liczny, myślę, że ukazania moda można się spodziewać około października bieżącego roku.

Deus Ex 2027

Ciekawie zapowiadająca się produkcja naszych wschodnich sąsiadów z PlanetDeusEx.ru.

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 5.02.2005

www.planetdeusex.ru/2027/

Akcja ukazujących się dotychczas modów toczyła się równolegle z akcją DX, po niej lub zupełnie odrębnie. Tym razem przedstawimy wam coś odmiennego. Przedstawimy wam moda Deus Ex 2027, którego akcja toczyć się będzie przed akcją oryginalnego DX. DX 2027 ma być, więc prequela do DX. Jednocześnie ma szanse stać się hitem wśród modów. W dalszej części zapowiedzi wyjaśnię dlaczego.

Autorzy:

Szef zespołu: DeD
Kierownik PR: Daedalus
Projektant poziomów: Red Gnom
Ci, którzy pomogli:
Drugorzędne tworzenie map - Dark Don, Darren Eastes
Modelowanie trójwymiarowe - Dieworld, Kelkos, Capitan

Fabuła

Wcielasz się w rolę agenta FEMA, imieniem Daniel, a walczyć będziesz głównie z NSF. Akcja toczyć się będzie w miastach jak: w Waszyngtonie, Moskwie, oraz w znanych nam już Nowy Yorku i Paryżu. Zwiedzisz takie miejsca, jak: tajna rosyjska baza wojskowa, główna siedziba FEMA i CIA, oraz sekretna baza MJ12.

Znajdziesz odpowiedzi na pytania takie jak: Czego możemy się spodziewać w najbliższej przyszłości? Czy znamy prawdę czy tylko są to informacje podawane przez rząd? Jak niebezpieczne jest tworzenie AI? Zmusi to gracza do myślenia i uważnego przypatrywaniu się światu (tak jak oryginalny DX - i dobrze!).

Spotkasz Beth DuClare, Luciusa DeBeersa, Sama Cartera, Stantona Dowda i Morgana Everetta. Fabuła będzie nieliniowa, większość zdarzeń łącznie z końcem gry będzie zależała od tego co zrobisz. Na koniec gry będziesz mógł zmienić przyszłość świata.

Mechanika

Będzie wiele nowych rodzajów broni, które będziesz mógł naprawiać i modyfikować. Broń będziesz mógł też kupić w kilku sklepach, ponadto autorzy zapowiadają dodanie funkcji strzału alternatywnego.

Do standardowych umiejętności i augmentacji zostaną dodane nowe. Będą też inne nowości, między innymi: dekoracje, zaawansowany system oświetlenia.
Obejrzysz mnóstwo filmików i scenek, niesamowite efekty pogodowe (np. pioruny i opady śniegu), będziesz miał możliwość przełączania języka z rosyjskiego na angielski i na odwrót.

Technologia

Technologia DX 2027 będzie trochę inna niż zwykle (ale tylko trochę). Zostaną naprawione niektóre bugi i rozwiązane niektóre problemy z oryginalnego DX. Mod ma jeszcze jedną zaletę: posiada profesjonalny instalator, więc aby grać w DX 2027 nie będą ci potrzebne programy takie jak Mod Loader. Detalizacja poziomów będzie wyższa niż w Deus Ex, a stare modele broni zostaną zastąpione nowymi, wysokojakościowymi. Ma to sprawić, aby 5-letnia gra wyglądała nowocześniej.

Premiera moda

Mod jest już ukończony w 70% i autorzy informują, że największa część roboty już jest za nimi. Ujawnili też w wywiadzie z nami, że mod ukaże się w roku 2005. Mimo tego trudno (podobnie jak w przypadku innych modów) wskazać dokładną datę premiery.

Deus Ex - Wywiady - Mody

Darkness of the New World

Copniack rozmawia z zespołem tworzącym polski mod do Deus Ex

Publikacja: Copniack
Data publikacji: 18.01.2004

Darkness of the New World to pierwszy i jak dotąd jedyny mod, nad którym pracują polscy fani Deus Ex. copniack rozmawia z Adamem Walkowskim, członkiem zespołu pracującego nad dodatkiem.

---

copniack: **Na Waszej stronie można przeczytać, że mocną stroną moda będzie scenariusz. Moglibyście powiedzieć parę słów wprowadzenie dla jeszcze niezorientowanych?**

Adam Walkowski: Nad fabułą i scenariuszem pracowaliśmy dość długo i właściwie nadal pracujemy. Osobiście staram się, aby nie było w nim niedociągnięć, niedopowiedzeń (tam gdzie ich nie chcemy). Scenariusz rozwija się zaskakująco. Niestety odnośnie szczegółów mnie oraz pozostałych członków naszej grupy obowiązuje zmowa milczenia. Na samym początku gry nic nie jest jasne i po prostu nie chcemy nikomu psuć zabawy.

Mogę powiedzieć jedynie, że:
A - Akcja gry będzie rozgrywała się znacznie później niż to, co działo się w Deus Ex, bo w drugiej połowie XXII wieku.
B - Gra w żadnym razie nie jest kontynuacją DX; ewentualnie mogą pojawić się sporadyczne nawiązania.
C - Miejsce akcji będzie obejmowało obszary zurbanizowane, ale pojawi się więcej niż w DX lokacji niezabudowanych.
D - Intryga zawiera wiele wątków pobocznych, a te w mniejszym lub większym stopniu wpływają na główny ciąg zdarzeń.
E - W modzie będą 3-4 alternatywne zakończenia. To, jak gra się zakończy, zależy od tego, co gracz będzie robił w czasie gry. Gracz wykonując pewne zadania (lub nie wykonując ich) wyklucza pewne zakończenia, aż do momentu, w którym pozostanie tylko jedno - w pewnej chwili biegu wydarzeń nie będzie można zatrzymać.

Jak ma się sprawa z muzyką? Nie chciałbym dokonywać porównań przed premierą, ale czy sądzicie, że uda Wam się przebić genialnego muzycznie Zodiaca? Jakie klimaty muzyczne wprowadzacie? Wykorzystujecie też muzykę z Deus Ex?

Może zacznę od końca. Najprawdopodobniej nie wykorzystamy utworów z innych produkcji i NA PEWNO NIE UŻYJEMY ani jednego utworu z Deus Ex. Przeważać będzie muzyka futurystyczna. Utwory będą zróżnicowane, gdyż pracują nad nimi trzy osoby o bardzo różnych gustach. Najważniejsze dla nas jest, aby muzyka pasowała do lokacji w grze i pod tym kątem są prowadzone prace.

W sprawie Zodiaca jesteśmy zdania, że jego poziom muzyczny jest w naszym zasięgu. Pomiędzy naszym modem a Zodiaciem jest jednak różnica - zrobimy więcej utworów muzycznych. Oczywiście ma to związek ze znaczną liczbą lokacji.

I jeszcze jedno - nie wzorujemy się ani na utworach z Deus Ex ani z Zodiaca. Oczywiście muzyka z DX jest dla nas punktem odniesienia, ale staramy się raczej stworzyć coś nowego. Na ile się to uda, zobaczymy w przyszłości.

Jeśli chodzi o teksty pisane - pracujecie po polsku? Czy nagrywacie głosy?

Jesteśmy zgodni, że głosy będziemy nagrywać. Niestety nie wiemy jeszcze ile, gdyż mamy kontakt ze zbyt małą liczbą osób, aby nagrać wszystko. Najpewniej zaczniemy od obdarzenia głosem bohaterów głównych, a w drugiej kolejności będziemy starać się nagrać wypowiedzi bohaterów drugoplanowych.

Powiedźcie parę słów o broniach - ma być sporo nowych modeli!

Muszę przyznać, że będzie sporo nowych modeli, ale nie tylko w dziedzinie uzbrojenia. Gracz w naszym modzie będzie miał znacznie większy wybór asortymentu ofensywnego niż w Deus Ex. Całe uzbrojenie będzie podzielone na takie same kategorie jak w DX.

W klasie broni do walki wręcz pojawi się 9-10 "pomocników" gracza, nowość to kilof. W pozostałych czterech kategoriach będzie po 6 broni. Do pistoletów dojdzie Magnum - bardzo głośny, ale i niezwykle celny pistolet o potężnej sile rażenia. W klasie strzelb najważniejsze nowości to strzelba szturmowa - broń ta łączy w sobie możliwości pistoletu maszynowego i strzelby snajperskiej - i strzelba magnetyczna - odpowiednik M1 Garand albo niemieckiego Mausera z Medal of Honour. Wśród broni ciężkich pojawi się miotacz laserowy - broń o niewielkim polu rażenia i zasięgu, ale o bardzo potężnej sile rażenia, również przeciw robotom. Dojdą granaty plazmowe i granaty z napalmem.

Opracowując broń staramy się kłaść nacisk na jej użyteczność. Jeżeli w przyszłości jakaś broń okaże się nieprzydatna, usuniemy ją albo zmienimy jej właściwości. Należy pamiętać, że pojemność plecaka gracza pozostanie bez zmian, natomiast sprzętu do noszenia przybędzie. Gracz będzie musiał podejmować decyzje (częściej niż w Deus Ex), jakie bronie wybrać.

Po obejrzeniu screenów zastanawiam się, czy Wasz mod bardzo oddali się klimatem od oryginału... Jakich nowości uświadczymy?

Klimat gry będzie różny od orginału. Będzie mrocznie, tajemniczo i nowocześnie. Można to nazwać połączeniem umiarkowanego high-tech z cyberpunkiem z DX. Dołożymy oczywiście wszelkich starań, aby ostateczna wersja była jak najbardziej klimatyczna. Nie wydaje mi się jednak, żeby można pod tym względem naszego moda porównać z jakąkolwiek inną produkcją. Niektóre elementy mogą kojarzyć się z Deus Ex, inne z Unrealem, jeszcze inne z Half-Life.

Zmiany pojawią się wśród przeciwników - dojdzie kilka typów robotów. Drobnym zmianom ulegną implanty dostępne w grze (prawie na pewno zniknie "SpyDrone"). W stosunku do Deus Ex wystąpią bardziej zróżnicowane lokacje. Akcja gry będzie miała miejsce nocą, w dzień, pod wieczór, we mgle. Pojawi się deszcz i prawdopodobnie śnieg. Niestety to wszystko i parę innych drobnych szczegółów sprawia, że do poprawnego działania mod będzie potrzebował mocniejszego sprzętu niż w przypadku DX - nie jest to jednak kolosalna różnica.

Zasady gry nie ulegną zmianom. Pojawią się elementy uzupełniające.

Zdradzicie może czyimi losami pokierujemy w Waszym modzie?

Podobnie jak w przypadku scenariusza nie możemy zdradzić żadnych szczegółów na ten temat, gdyż podczas gry nawet gracz nie wie, czyimi losami kieruje. Główny bohater w bliżej niewyjaśnionych okolicznosciach (przynajmniej na początku gry) stracił pamięć, a przynajmniej jej znaczną część. Poza drobnymi, niepowiązanymi szczegółami nie pamięta nic, co graczowi ułatwia idendyfikację z głównym bohaterem.

Mogę jedynie powiedzieć, że będzie to mężczyzna, w wieku 25-30 lat.

No i najważniejsze - kiedy premiera moda?

Oczywiście jak najprędzej. Ważniejsze dla nas jest jednak, aby gra była w momencie premiery dopięta na ostatni guzik. Nie mamy zamiaru wydawać gry niedokończonej czy nieprzetestowanej. Będziemy starali się nie zwlekać, ale nie kosztem jakości.

Jeśli chcecie coś dodać lub przekazać fanom Deus Ex w Polsce, to bardzo proszę :).

Dołożymy wszelkich starań, aby gra była udanym rozwinięciem założeń z Deus Ex, a jednocześnie aby stanowiła oddzielny produkt o specyficznej tematyce i przebiegu akcji.

Zaprzestano prac nad modem Darkness of the New World.

Wywiad ze Stevem Tackiem

Copniack rozmawia ze Stevem Tackiem, głównym specjalistą od SDK

Publikacja: Lord Prymus
Data publikacji: 4.11.2004

Mamy dla Was coś specjalnego... Ponieważ ostatnio główną przyczyną zmieszania w światku fanów Deus Ex-a są mody - postanowiliśmy przeprowadzić wywiad z jednym z czołowych ekspertów w tej dziedzinie. Wysłaliśmy nasze pytania do Steve'a Tacka - odpowiedzi dostałem jeszcze tego samego dnia! Cóż... Pozostaje mi życzyć miłej lektury.
(tłum. - Lord_Prymus)

---

copniack: **Jak zaczęła się Wasza przygoda z modami, kiedy wpadliście na pomysł zrobienia czegoś swojego? Znudził Wam się oryginalny DX?**

Steve Tack: Pomysł stworzenia misji do Deusa pojawił się już w dniu zapowiedzenia edytora Deus Ex SDK. W tym czasie (lato 2000) zdążyłem już ukończyć grę i okazała się ona najgłębszą oraz najbardziej wciągającą grą w jaką grałem. Pomysł próby ukazania mojej własnej wizji okazał się bardzo pociągający. Ale nie, nie mogę powiedzieć, żebym kiedykolwiek poczuł się znudzony oryginalną grą. Ciągle podziwiam, ile wciągającego materiału byli w stanie zawrzeć w grze.

Po ogromie pracy, jaki włożyliście w Zodiaca (podziękowania za muzykę) widać, że jesteście fanami Deus Ex-a. Gracie w niego jeszcze, ile razy go przechodziliście? :)

Jedną z rzeczy, z których jestem najbardziej dumny, jest właśnie muzyka. Steve Foxon wykonał kawał świetnej roboty. Tak, jestem na pewno fanem Deus Ex`a. Ale tylko raz przeszedłem grę od deski do deski (oczywiście ze wszystkimi trzema zakończeniami).

Czy macie w planach kolejne produkcje? Zapewniamy, że w Polsce fani zawsze się znajdą...

Nie mam jeszcze niczego szczególnego zaplanowanego. Po premierze Half-Life 2 pobawię się trochę narzędziami do edycji i zobaczę, czy rozbudzi to moje zainteresowanie bądź jakieś pomysły. Jeżeli wyjdzie kiedyś Deus Ex 3 SDK, to na pewno z chęcią go zakosztuję. :) Zamierzam w bardzo niewielkim stopniu pomagać przy zabawnym modzie zwanym, cóż, The Nameless Mod. Obejrzyjcie jego zapowiedź. Zdumiewające. To coś więcej niż zwykły mod! Zapowiada się naprawdę interesująco (i do tego zabawnie).

Jak oceniacie kondycję sceny Deus Ex-a? Jak oceniacie to, co się wokół niego dzieje (mapy, mody...)?

Znam kilka modów dla jednego gracza w trakcie tworzenia, takie jak The The Nameless Mod czy Deus Ex 2027, ale poza tym szczerze powiedziawszy scena wydaje się być martwa. Przyznam jednak, że nie bardzo się orientuję, jak wygląda multiplayerowa strona społeczności.

W jakie gry lubicie pograć w domowym zaciszu?

Mógłbym na ten temat pisać i pisać, ale postaram się kontrolować. :) Na PC, uwielbiam strzelaniny pierwszoosobowe, a Far Cry naprawdę mnie zaskoczył. Grą, o której myślałem, że będzie przy niej dobra zabawa, ale nie wzbudziła większego zainteresowania, był Unreal II. Innymi strzelankami, które uwielbiam są Max Payne 2, Call of Duty oraz Doom 3. Mam również słabość do gier ze znaczkiem Gwiezdne Wojny. Bawiłem się świetnie przy Knights of the Old Republic, Jedi Academy, a nawet przy Star Wars Battlefront. Ostatnio zacząłem przechodzić Splinter Cell (tak, zalegałem z pewnymi grami w trakcie tworzenia ZODIACa). Na konsolach gram w wyścigówki (Burnout 3, Gran Turismo 3), gry przygodowo - zręcznościowe, takie jak The Chronicles of Riddick oraz James Bond: Everything or Nothing, a nawet Jak & Daxter. :)
Nastały dobre czasy dla graczy!
Z przyszłych gier, które mogą mieć Deusowe motywy (pozwalające na grę różnymi sposobami) mam na muszce Vampire: The Masquerade - Bloodlines, BioShock oraz STALKER: Shadow of Chernobyl.

O Steve'ie mówią, że jest najlepszym specjalistą od Deus Ex SDK... Steve, jak Ci się pracowało nad Redsunem 2020? Jesteś zadowolony z efektu końcowego?

Hm, nie czuję się jak guru. :) Naprawdę nie zrobiłem zbyt wiele przy Redsunie2020. Napisałem kilka linijek podstawowego kodu, stworzyłem pierwszą wersję ich installera, i stworzyłem prosty model krzesła. :) Wyszło na to, że chłopaki nie potrzebowali mimo wszystko zbyt wiele mojej pomocy. Ale tak, fajnie było podejrzeć, w jaki sposób działają inni modderzy.

Teraz pytanie, od którego zadania po prostu nie mogę się powstrzymać, choć jest ono na wskroś nieprofesjonalne... Co Was u diabła podkusiło z tą bazą lotniczą? Kiedy ją zobaczyłem, pomyślałem - "cholera, tak powinna wygladąć Area 51!"

Chciałem tylko dać wyobrażenie bazy lotniczej dodając kilka elementów takich jak pas startowy, wieża kontrolna i kilka hangarów. Chciałem stworzyć coś o wiele bardziej misternego. Mój oryginalny projekt zawierał całe mnóstwo szalonych rzeczy, ale nigdy nie miałem tyle czasu, by móc wdrożyć je w życie. :)

Następne pytanie nawiązuje do poprzedniego - trzecia część Zodiaca jest generalnie dość rozciągnięta. Parę razy wydawało mi się, że to już koniec... I kolejny bardzo trudny etap do pokonania! Nie baliście się, że trochę przesadzacie?

Interesująca perspektywa. Wydaje mi się, że wymyśliłem w końcówce moda, aby gracz rozwinął się w zdolnościach, wszczepach i broniach, oraz żeby był gotów ich używać. Wydaje mi się, że trochę pod koniec ujawniłem się jako FPS-owy fan. :) Mój oryginalny pomysł był jednak o wiele gorszy - ostatni poziom miał być formą hołdu dla Dooma, ale to się tak naprawdę nie sprawdziło.

Jeszcze jedno podobne pytanie, ale tym razem dotyczące fabuły - nie baliście się, że "wątek pozaziemski" popsuje misternie konstruowany, deusowy klimat?

Wydaje mi się, że jeżeli naprawdę Cię to dręczy, zacznij myśleć o akcji ZODIAC-a jako dziejącej się w równoległej rzeczywistości. :) Ideą ZODIAC-a była eksploracja "prawdziwej" konspiracji MJ12, przeciwstawionej tej z oryginalnego Deus Exa, a jest ona bardzo mocno związana aferami UFO, autopsjami zwłok kosmitów, i innymi tego typu szalonymi sprawami. To był interesujący eksperyment, który doprowadził do bardzo dziwnych rzeczy. Ale od tego są mody, racja? :)

Dzięki za odpowiedzi - jeśli chcecie coś przekazać polskim fanom Deus Ex-a, możecie to zrobić teraz... :)

Cóż, to nie będzie tylko do polskich fanów... Jeśli kiedykolwiek pomyślicie o stworzeniu moda, musicie uzbroić się w CIERPLIWOŚĆ. Zajmie wam to o wiele więcej czasu niż myślicie. :)

Wywiad z Daedalusem z FunLine City

AtheiX w rozmowie z Daedalusem, liderem modu multiplayer - FunLine City

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 27.01.2005

Obecnie głównymi wydarzeniami na scenie DX są mody. Tym razem mowa będzie o modzie multiplayer. Wysłałem swoje pytania do Daedalusa - kierownika projektu moda FunLine City (bo to o nim przeprowadziłem wywiad). Odpowiedzi przyszły już następnego dnia! Zapraszam do lektury tego wywiadu.

AtheiX: **Na początek chciałbym zapytać o grafikę, jako że to jest jedna z rzeczy które najbardziej martwią graczy DX. Jaka będzie grafika w FunLine City?**

Daedalus: Nie, właściwie to nie będzie żadnych ulepszeń grafiki. Tylko małe dodatki, jak automatyczny "flush" dla starych komputerów (wiesz, po graniu przez 20 minut na starym komputerze gra zaczyna lagować), nowe tekstury, modele.

Chciałbym dodać że City w pierwszym wydaniu nie będzie niczym poważnym, w dalszym wydaniu - może dodamy jakieś znaczne usprawnienia i dodatki. To wszystko trwa i potrzebuje wielkiego testowania.

I całkowicie nie zgadzam się z tym że typowy gracz DX naprawdę przejmuje się grafiką bardziej niż czymkolwiek innym!!! Ale tak, może wkrótce zacznę pracę nad nowym Miastem, z tym samym pomysłem ale na silniku UT04 albo nawet UT03. Zaletą jest to że silnik Unreala jest wspierany również na starych komputerach, podczas gdy U2 nie może tak działać.

Rozumiem i gram we wspaniałego graficznie Half-Life 2 na najlepszych konfiguracjach graficznych z takimi samymi odczuciami jak gram w standardowego DX w singlu! Więc nie nudzi mnie grafika DX, i nawet jeśli jest ona stara, jest dobra.

Co z muzyką? Użyjecie jakichś utworów z DX? Czy uważacie, że wasza muzyka będzie lepsza od tej z Zodiaca który z niej słynie?

a) gracz będzie mógł zmieniać muzykę
b) w różnych miejscach mapy grana jest różna muzyka.
Nie lubię muzyki z Zodiaca, jak również z Redsun. Jeżeli dodam jakąś, będzie lepsza.

Nagrywacie rozmowy?

Nie. City jest modem **multiplayer** i dodawanie dialogów jak w singlu wydaje się bezcelowe...

Co z broniami i przedmiotami? Ile będzie nowych?

Nie mogę dać ci gwarancji że pierwsze wydanie naprawdę będzie zawierało dużo, ale obiecuję że w dalszych wydaniach będzie sporo. Tak czy inaczej, już jest 10-12 nowych przedmiotów (jak np. rodzaje jedzenia, nowe narzędzia itd.), 3-4 bronie, może będą nowe modele... Ale nie ośmielę się tego zrobić bez dobrego modellera w zespole :)

Jakie nowe modele postaci dodacie?

Żadnych, na razie.

Ile będzie zawodów?

Uh-oh. Jeżeli mówiąc "zawody" masz na myśli "role", to myślę że 1 osoba może wykonywać 10-12 zawodów i zarabiać za to pieniądze. To jest mod multiplayerowy, i dopóki nie przetestuję tego w praktyce, nie mam naprawdę pojęcia :)

Czy zmieni się system punktów umiejętności, one same lub wszczepy?

Tak, będą nagrody punktowe jak np. bonusy za zabijanie niebezpiecznych kreatur albo odkrywanie tajnych miejsc.
Żadnych nowych augmentacji. Niestety to bardzo trudne (może nawet niemożliwe?) robić do multiplayera.

Kończąc: kiedy wypuścicie moda?

Styczeń 2005, pierwsze i najprostsze wydanie.

Chciałbym dodać że City w pierwszym wydaniu nie będzie niczym poważnym, w dalszym wydaniu - może dodamy jakieś znaczne usprawnienia i dodatki. To wszystko trwa i potrzebuje wielkiego testowania.

Powodzenia w pracy nad modem i dzięki za rozmowę!

Trzymajcie się ze swoim polskim społeczeństwem i stroną DX, tak jak my to robimy na naszej rosyjskiej [Daedalus należy do redakcji strony www.planetdeusex.ru - przyp. AtheiX] : Potrafię nawet przeczytać część tekstów na PSDX - mnóstwo jest podobnych wyrazów :)

Power and Love

Agent Smif rozmawia z AthieX'em na temat nowego moda w opracowaniu

Publikacja: Agent Smif
Data publikacji: 11.05.2005

Oto wywiad przeprowadzony przez Agenta Smifa z AtheiX'em, szefem zespołu pracującego nad "Power and Love" - modem do Deus Ex.

Agent_Smif: **Na początek zapytam o grafikę - zamierzacie cokolwiek zmieniać?**

AtheiX: Postaramy się, aby wszystko było wykonane jak najładniej, jednak nie możemy wiele zrobić ze względu na wiek silnika. Być może uda nam się wdrożyć "obsługę" HDTP (kiedy ten się ukaże), tzn. sprawić, by HDTP miał wpływ na jakość grafiki w naszym modzie. Jednak nie możemy na razie nic obiecać.

Rozumiem, grafika to właściwie kosmetyka, pomówmy o poważniejszych sprawach - co z wszczepami i arsenałem, którym będziemy dysponować?

Pojawi się oczywiście kilka nowych broni, w tym istniejący w rzeczywistości belgijski karabin FN F2000 oraz granat z gazem trującym. Zmienimy w niewielkim stopniu sposób działania kilku broni oraz podniesiemy nieco efektywność działania niektórych wszczepów (ponadto być może pojawi się parę nowych - w końcu Everett jest geniuszem).

A właśnie -Morgan Everett będzie rządził światem, z Deus Exa znamy go jako postać niejednoznaczną - czy będzie z tym związany jakiś wątek?

Może zacznę od zaznaczenia, że Everett będzie rządził większością świata licząc się ze zdaniem ostrożnego wobec niego JC i współpracując z nim na tyle na ile JC jest skłonny. Nie za bardzo wiem, co dokładnie masz na myśli mówiąc o jakimś związanym z tym wątku, ale w każdym razie powiem, że obalanie władzy MJ12 w USA to nie będzie jedyny etap przejmowania przez Everetta władzy nad światem. Szczegółów nie mogę jednak jeszcze zdradzić. Co do sytuacji światowej w momencie rozgrywania się akcji moda oraz planów Illuminati co do kolejnych etapów przejmowania władzy nad światem, powiem, że piszę Continuity Bible dla moda - tam będzie to dosyć dokładnie opisane. Pamiętajmy też, że nie tylko Illuminati chce władzy nad światem - templariusze też mają ambicje i wcale nie będą pomagać JC i Everettowi bezinteresownie...

Templariusze... mówisz o ukrytych kontynuatorach tradycji zakonu rozwiązanego w XIV wieku, czy raczej o anarchizujących technofobach znanych z Invisible War?

Mówię o organizacji, która nie pogodziła się z jej oficjalną kasacją dokonaną w XIV wieku. Jednak oni też - podobnie jak "templariusze" z IW - nie używają w ogóle wszczepów, choć akurat okaże się w trakcie moda, że wystąpił przejściowo jeden wyjątek... W każdym razie templariusze to będą ci sami, co byli kiedyś bogaci, i bogaci będą nadal, a ich wpływy finansowe okażą się być dosyć duże.

Będą współpracować z Illuminati i zobaczysz w modzie, jak daleko się posunie ta współpraca... Dowiesz się też paru innych zaskakujących pewnie rzeczy.

Jaką muzykę usłyszymy w P&L?

Muzykę z oryginalnego Deus Exa. Przede wszystkim dlatego, że jest świetna, a także dlatego, że kompozytora nie jest zbyt łatwo znaleźć.

P&L jest przez niektórych nazywany polskim modem, jednak szukasz chętnych do pomocy na stronach międzynarodowych, strona moda jest w języku angielskim, w jakiej, ew. jakich wersji językowej będzie dostępny mod?

Strona moda jest w języku angielskim, ponieważ mod jest adresowany do całej społeczności DX. Dlatego też sam mod ukaże się po angielsku (choć nie wykluczamy możliwości zrobienia też polskiej wersji). Chętnych do pomocy szukam na stronach międzynarodowych dlatego, że w Polsce może nie być wystarczająco dużo chętnych do udziału w pracach nad modem. Tym niemniej pamiętam o tym, że to Polacy pierwsi się do mnie przyłączyli. Poza tym powinna wkrótce już istnieć polska wersja strony moda.

A propos - ile osób liczy twój zespół i kogo jeszcze Ci potrzeba?

Oprócz mnie, zespół liczy jeszcze 3 osoby. Potrzeba mi jeszcze co najmniej 1 programisty każdego rodzaju - mappera, kodera, modellera - a im więcej ich będzie (oczywiście tych, którzy są w tym dobrzy), tym lepiej.

Zamierzacie podkładać głosy do dialogów?

Niestety nie, przynajmniej jeśli chodzi o bohaterów głównych (którzy przecież mówią najwięcej). Podłożenie bowiem głosów pod postacie nie jest rzeczą łatwą. Być może podłożymy głosy pod paru bohaterów drugoplanowych, ale i to jest wątpliwe z tego samego powodu. Poza tym, nie jest łatwo znaleźć osoby, które by nagrały swoje wypowiedzi.

W jakim stopniu mod jest "ukończony"?

Mamy jeszcze wiele do zrobienia. Nawet faza planowania nie została jeszcze zakończona, ponieważ zostały do zaplanowania pewne sprawy drugoplanowe, jednak planowanie i tak skończy się w stosownym czasie. Same prace nad wykonaniem moda już trwają.

A choćby orientacyjnie - kiedy możemy się spodziewać ukończenia moda?

Ukończenie prac nad modem zajmie sporo czasu, ponieważ chcemy stworzyć dobry mod. Nie będzie jednak długi, ponieważ projekty dłuższych mody mają mniejsze szanse na zrealizowanie. Mam nadzieję że uda nam się go ukończyć na zimę tego roku. Wszystko zależy od tego, ile osób zgłosi się do prac nad modem.

Jak zamierzacie rozwiązać problem trudności gry, a umiejętności JC, (chodzi mi o to, że pod koniec gry JC był bardzo mocno wzmocniony wszczepami i posiadał spore umiejętności)?

Jeżeli chodzi o umiejętności, rozwiązanie problemu nie jest trudne: wystarczy dać graczowi na początku dużą liczbę punktów doświadczenia do dyspozycji. Nie ułatwi mu to przesadnie gry, tym bardziej, że

w naszym modzie wrogowie będą lepiej uzbrojeni (a wybranie innego rozwiązania, np. kanału wentylacyjnego, wcale nie ułatwi zbytnio gry). Jeżeli chodzi o wszczepy, tu jeśli chodzi o fabułę nie będzie tak łatwo, jednak pomyślimy nad jakimś rozwiązaniem. Z pewnością jednak nie narzucimy graczowi konkretnych wszczepów, może z wyjątkiem paru (tych najpopularniejszych i użytecznych zarówno dla agresorów, jak i tych, co się przemykają kanałami wentylacyjnymi).

Dzięki za rozmowę, życzymy powodzenia! Chciałbyś coś dodać?

Postaramy się, aby mod był dobrą kontynuacją wydarzeń z oryginalnego Deus Ex i dostarczył dobrej zabawy. I dziękujemy wam za przeprowadzenie wywiadu - mamy nadzieję, że będziecie się dalej interesować projektem.

Otchłań

Kiki rozmawia z Leyderem - twórcą moda

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 19.05.2010

Leyder samodzielnie tworzy moda single player o nazwie Otchłań. Kiki gościnnie przeprowadził z nim wywiad, który prezentujemy poniżej. Na stronie ModDB można obejrzeć trailer.

Kiki: "Otchłań" - skąd wzięła się ta nazwa?

Leyder: Otchłań - jak można to rozumieć? Życie zwykle zmienia się w koszmar, który nas pochłania coraz bardziej - jak otchłań. Ciągły mrok, samotność, nie wiemy czego mamy się spodziewać. Każdy może zrozumieć to inaczej

Podstawowe pytanie - O czym jest mod i kiedy rozgrywa się akcja?

Akcja toczy się w naszych czasach. Jest około roku 2009–2013. Wszystko zaczyna się od tego, że jedziemy na spotkanie (powiedzmy do przyjaciela w innym mieście). Nagle się ściemnia, a ziemia pod stopami zaczyna drgać. Tracimy przytomność, a kiedy już ją odzyskujemy widzimy zgliszcza i nikogo dookoła. Wszędzie jest pełno toksycznych oparów. Nie mamy wyboru, musimy się ukryć zanim się udusimy. I tak zaczyna się Otchłań.

Podczas naszej wędrówki będziemy dowiadywać się coraz to nowszych rzeczy. Zbierając notatki porozrzucane po mapach uzupełnimy swoją wiedzę. Co się stało? Dlaczego my? Kim są tamci? Dużo pytań i niewiele odpowiedzi, a to jak zrozumiemy fabułę zależy już od nas.

W zamierzeniach mam zrobić część drugą, ale od razu dodam że będzie miała niewiele wspólnego z częścią pierwszą.

Kim będziemy mieli okazję pokierować w modzie?

Naszym bohaterem jesteśmy my sami. Chciałem aby gracz miał wrażenie że to on jest w tym świecie, a nie ktoś obcy.

Jak wygląda sprawa wyposażenia?

Dostaniemy do pomocy kilka przydatnych urządzeń. Będą to główne przedmioty dające nam światło albo zdrowie. Mod jest dość trudny i nieraz będziemy musieli opatrzyć sobie rany. Dlatego nawet zwykły batonik może przyjść nam z pomocą.

W modzie nie będziemy mogli używać broni, ponieważ:

1. Nasz bohater będzie ranny. Jego obydwie ręce będą mocno pokaleczone i w związku z tym słabe. Nie to że nie będzie mógł nimi ruszać, ale uderzenie nimi byłoby dość bolesne.
2. Broń palna wymagałaby amunicji, a w rzeczywistości nie leży ona na ulicy.

3. Ogólnie broń palna jak i biała to przewaga, a ta sprawiłaby że zamiast unikać wrogów byśmy ich zabili.
4. Dzięki broni moglibyśmy niszczyć obiekty, które trzeba np. zniszczyć w inny sposób.
5. Broń można wyrzucać, a jeśli wyrzucimy ją w niewłaściwym momencie to sprawi to że np. zaklinujemy się miedzy drzwiami.

Mógłbyś nieco przybliżyć nam sprawę przeciwników? Z filmiku wnika że nie są oni do końca normalni.

To trzeba również rozgryźć samemu bo zombie raczej nie istnieją, a jeśli jednak by do tego doszło to co mogłoby być tego przyczyną?

Ile lokacji będziemy mogli odwiedzić? Czy będą nawiązywać do prawdziwych miejsc?

Raczej wszelkie lokacje będą fikcyjne, jednakże będą posiadały szczegóły z rzeczywistości. Niektóre miejsca mogą wydać się znajome osobom, które kiedyś odwiedziły te miejsca co ja.

Zakładam ponad 20 map - jedne krótsze inne dłuższe. Staram się urozmaicić je różnymi zagadkami.

Zdradzisz nam jeszcze jakieś szczegóły dotyczące wątku w "Otchłani"?

O fabule dużo nie mogę powiedzieć ponieważ nie jest ona jasna. Chciałbym aby każdy mógł sobie wyobrazić co mogło się stać.

Czy w modzie będzie tryb multiplayer?

Otchłań część pierwszą tworzyłem z myślą o trybie dla jednego gracza, zaś multiplayer'em ma być część druga.

Teraz nieco o szacie graficznej. Czy w Twoim modzie będzie lepsza grafika?

Chcę zastosować nowszy system renderowania DirectX9. Pracowałem nad bibliotekami DLL, ale brakuje jeszcze kilku linijek. Póki co użyty zostanie ENB. Zoptymalizowałem go pod działanie moda dzięki czemu nie występują błędy z renderowaniem tekstur. Prócz tego zaimplementowany jest autorski PhisiQue MOD. Nie jest to prawdziwa fizyka lecz skrypty, które mają za zadanie stworzyć wrażenie interakcji z otoczeniem. Pracuję też nad bardziej dynamicznymi cieniami (te na filmiku to również złudzenie).

Czyli będą nowe modele i tekstury?

Niemal wszystko będzie nowe. Ponad 30 nowych modeli oraz spora ilość nowych tekstur.

Czy w modzie będą efekty specjalne?

Za efekty specjalne będzie odpowiadała cała masa skryptów z moda PhisiQue. Efekty będą bardziej rzeczywiste. Mapy są wprost napakowane efektami, które się załączają w zależności od naszego postępowania.

Czy sztuczna inteligencja przeciwników jest poprawiona?

Tak. Przeciwnicy teraz są bardziej spostrzegawczy i nieraz kombinują jak do nas się dostać. Raz, w pewnej mapie aż się śmiałem, że nie mogłem uciec przed przeciwnikiem, bo skubany wiedział jak obejść przeszkodę.

Czy "Otchłań" ma szansę współpracować z modami typu New Vision?

Do odpowiedniej optymalizacji moda konieczna była zmiana kilku skryptów w plikach głównych, dlatego też mod może poprawnie nie działać z innymi modyfikacjami. Pod koniec prac zacznę układać pliki. Być może wtedy będzie możliwa instalacja innych plików.

Muzyka podkreśla charakter moda. Czy usłyszymy znane nam kawałki z oryginału?

Nie, mod nie ma nic wspólnego z grą Deus Ex. Jedynymi charakterystycznymi obiektami widocznymi będzie system zdrowia oraz trochę menu.

Czym się wzorujesz szukając muzyki do moda? A może sam ją tworzysz?

Muzykę tworzę samodzielnie używając keyboardu. Muzyka jest dość prosta, ponieważ ma ona również wpływać na zmysły. Czym się wzoruję? Po prostu naciskam klawisze szukając tym samym odpowiedniego brzmienia. W modzie zamierzam też użyć jednego lub kilku utworów które są dość znane, a swoją barwą wpasowują się w klimat.

Mod jest w klimatach horroru. Czy podczas gry będą nam towarzyszyć specyficzne efekty dźwiękowe?

Tak. Lokacje są dość mroczne i dlatego będą nam towarzyszyć efekty dźwiękowe, które sprawią że nie będziemy się czuli bezpiecznie. Nie obejdzie się bez słuchawek, ponieważ niektóre dźwięki są zbyt ciche aby można je było usłyszeć na głośnikach. Obecnie pracuję nad opcją zmęczenia gdzie będzie słychać dyszenie, lecz nie wiem jeszcze czy zostanie to zastosowane.

No i na koniec ważne, jeśli nie najważniejsze pytanie: Kiedy mod zostanie wydany?

Moda robię sam dlatego trochę długo to trwa. Nie siedzę przy nim od rana do wieczora. Miał on zostać wydany na sylwestra 2009-2010 ale jak widać cały czas mam niedosyt i wstawiam nowe elementy. Prawdopodobnie zostało jeszcze z półtora miesiąca pracy, może mniej.

Dzięki za rozmowę. Chcesz coś dodać na koniec?

Ja również dziękuję. Było mi miło że mogłem udzielić wywiadu dla Polskiej Strony Deus Ex.

Początkowo mod miał być prosty i złożony z kilku mapek lecz jak to bywa całkowicie mnie pochłonął niczym otchłań. Zaczęły mi przychodzić do głowy nowe pomysły i cały czas dodawałem coś nowego. Lubię horrory - nie zwykłe "straszaki", ale takie które trzymają w napięciu i straszą cały czas. Można powiedzieć, że wzorowałem się na Resident Evil jeśli chodzi o klimat, ale całość fabuły wymyśliłem osobiście i nie znam drugiej takiej.

Miałem zamiar zrobić "Otchłań" na silniku Unreal 2 lub nawet Unreal 3, ale dużo elementów nie pasowało i uznałem że robienie od nowa wszystkiego było by stratą czasu. Deus Ex nadal jest moją ulubioną grą mimo iż dawno w nią nie grałem.

Czy boję się że mod zostanie oceniony słabo? Raczej nie, ponieważ jak napisałem robię go samodzielnie. Przystosowuję go pod kolejną część i jeśli jednak gracze uznają go za słabego to i tak będę miał ogromną satysfakcje, że zrobiłem go niemal od zera.

Deus Ex - Mody - Poradnik

Tworzenie poziomów do Deus Ex: podstawy kurs

obsługi edytora dla początkujących

Publikacja: Braun
Data publikacji: 10.06.2001

Co jest głównym tematem?

Nie mam zamiaru tłumaczyć podstawowych pojęć, które początkujący powinni znać. Na pewno poradzą sobie, ale nie zostawiam ich bez pomocy. To będzie dużo tekstu, więc warto go sobie wydrukować. W każdym bądź razie jedyna rzecz jaką musisz znać przed przeczytaniem tego przewodnika to nazwy przycisków z Deus Ex SDK.

Ważne pojęcia

Załaduj UnrealED (nazywa się tak dlatego, że Deus Ex używa engine'u gry Unreal) Po chwili od załadowania będziesz miał 4 widoki: 3 szarego koloru i 1 czarnego. Z góry po lewej jest widok "Overhead", na górze po prawej widok XZ, na dole po prawej widok YZ, a na dole po lewej wszystkie ważne widoki 3D.

W widoku 3D powinieneś zobaczyć niebieską siatkę rozciagającą się w nieskończoność. W rzeczywistości to co widzisz, to cała masa "brył". To ważne pojęcie do zapamiętania. Kiedy tworzysz pokoje musisz wyrzeźbić jedną rzecz z całej masy brył, które tam są. Kiedy już stworzyłeś swój pokój, mógłbyś dodać stół lub panel kontrolny. Aby to zrobić powinieneś dodać "bryły" do twojego pokoju.

Wszystkie obiekty (gracze, boty, bronie, konsole komputerowe i widoczne obiekty jak np. światło czy przełączniki) na planszy są nazwane "Aktorami" (Actors). Innym wyrażeniem, które często zobaczysz będzie "Pędzel" (Brush). Odnosi sie to wszystkich "brył" na planszy, które się nie poruszają. Może to być pudło, plama, pokój lub cokolwiek innego. Wszystkie "pędzle" muszą być dodane do twojej planszy.

Jak działają "podglądy"

Aby poruszać się w dwuwymiarze (2D) kliknij prawym przyciskiem myszy i przesuwaj do góry, w dół lub w inną stronę. Klikając i trzymając 2 przyciski na raz powiększasz lub pomniejszasz widok. Aby poruszac się w trójwymiarze (3D) kliknij lewym przyciskiem myszy i poruszaj mysz do góry aby powiększyć obraz, w dół aby pomniejszyć, lewo/prawo aby obracać. Naciśnij prawy przycisk myszki i obracaj ją, aby uzyskać widok górny, dolny lub na inne strony. Naciskając 2 przyciski myszy na raz możesz obracać obraz w górę i w dół, lewo i prawo.

Trochę czasu zajmie Ci, by się przyzwyczaić. Aby poćwiczyć, możesz załadować poziom z Deus Ex i pobawić sie trochę, równocześnie poznając miejsca na mapie. Aby zmienić prędkość ruchu, użyj przycisku prędkości kamery.

Budowanie pierwszego poziomu

Kliknij prawym przyciskiem na "Sześcian" (Cube) i wybierz "Właściwości sześcianu" (Cube properties). Wysokość (Height) ustaw na 512 a szerokość (Width) i rozpiętość (Breadth) na 1024.

Kliknij "Build". Zobaczysz czerwony, trójwymiarowy sześcian i czerwony kwadrat w dwuwymiarze. Właśnie stworzyłeś "pędzel". To nie jest twój rzeczywisty pokój. Zasadniczo jest to tylko materiał do "rzeźbienia". Aby stworzyć inne kształty pomieszczeń, musisz wybrac inny rozmiar "ostrza".

Użyj swojego "pędzla", aby wyrzeźbić pokój z twojej mapy. Żeby wyrzeźbić tę masę brył z twojej planszy, kliknij przycisk "Odejmowanie" (Substract).Teraz widzisz zielony sześcian w trójwymiarze, a widoki dwuwymiarowe zbytnio się nie zmienią.

Ten zielony sześcian jest Twoim nowym pokojem (poziomem). Nie wygląda zbyt ładnie, czyż nie? Idźmy dalej...

Malowanie - jak się za to zabrać

Mogę się założyć, że umierasz z ciekawości i zastanawiasz się do czego jest ten pasek po prawej stronie. Więc jest to Przeglądarka (Browser). Teraz jesteś już w stanie przeglądać tekstury. Na samej górze przeglądarki znajdziesz rozwijaną listę. Jeśli nic tam nie ma, zmień to.

Poniżej tej listy zobaczysz dużo załadowanych tekstur. Aby przeglądać różne tekstury, użyj dwóch innych list przeglądarek. Kliknij drugą listę aby znaleźć tam "paczki" tekstur. Jeśli wybierzesz jedną z tych paczek, znajdziesz tam kilka niezbyt interesujących tesktur.

Kliknij przycisk ładowania (load) na dole przeglądarki,

ukaże się to okno dialogowe:

Tutaj masz listę dostępnych "paczek" tekstur (rozszerzenie *.utx). Ja wybrałem te z katakumb. Kliknij "Otwórz" (Open) żeby załadować "paczkę" tekstur. Teraz masz wszystkie tekstury w katakumbach. Poszukaj najodpowiedniejszej do twojej planszy (levelu). Aby zaakceptować ją na powierzchni, musisz kliknąć na tej powierzchni w widoku 3D. Powierzchnia zmieni kolor na niebieski. Teraz kliknij w przeglądarce na teksturę, żeby ją zaakceptować.

Świetnie. Możesz zmienić dużo właściwości tekstur takich jak np. przezroczystość (lepiej nie robić tego na ścianach) poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na teksturę i wybranie "Właściwości powierzchni" (Surface Properties).

Światła

Jeśli chciałbys zagrać w nową planszę, nic byś nie zobaczył, ponieważ nie ustawiłeś tam żadnych świateł. Aby zobaczyć, jak nowa plansza będzie się prezentować, musisz ją przebudować. Naciśnij F8.

To jest przebudowa. Na razie interesuje Cię tylko przycisk Przebudowanie Geometrii (Rebuild Geometry). Co przebudowa tak komplikuje? A więc początkowo renderuje światła i przetwarza wszystkie dane planszy do takiej formy, że można już zagrać na danym poziomie. Ale zawsze przed

tym musisz go przebudować. Kliknij F8. Nie panikuj. To normalka. Twój pokój znikł z widoku 3D. To dlatego, że wszystkie światła zostały zrenderowane a pokój jest czarny jak smoła. W menu w widoku 3D wybierz Tryb-->Tekstury (Mode-->Textures).

Jeśli nie widzisz menu w widoku 3D kliknij małą, zieloną strzałkę w górnym,lewym rogu.

Teraz twój pokój wyświetli się bez względu na oświetlenie. Aby dodać światło kliknij na którykolwiek z widoków prawym przyciskiem myszy i wybierz "Add Light here". Żeby poruszać światłem (lub innym obiektem) kliknij i przytrzymaj przycisk myszy jednocześnie wciskając klawisz Ctrl. Ponieważ oglądasz to w trybie teksturowym, światła nie zmieniły się. Przebuduj planszę i zmień widok na tryb Dynamiczych świateł (Dynamic lighting). Zobaczysz coś takiego.

Wgrywanie poziomu

Super, teraz możesz byc z siebie dumny. Pewnie chcesz wiedzieć jak plansza prezentuje się w grze. Są dwa kroki, które musimy zrobić, żeby sobie pograć na własnym poziomie.
W przeglądarce wybierz z rozwijanej listy Klasy (Classes).

Powinieneś zobaczyć spis całej masy rzeczy z minusem obok każdej z nich. To jest Przeglądarka Klas (Classes Browser). Znajdziesz tu obiekty, które możesz umieścić na mapce. Rozwiń "Info" i wybierz "DeusExLevelInfo" czyli informacje o planszy. Aby dodać to do swojej mapy, kliknij prawym przyciskiem myszy gdzieś na podłodze w Twoim pokoju (oczywiście tym wirualnym...) w widoku 3D i wybierz "Add DeusExLevelInfo here". Informacje o planszach Deus Ex'a są ważne i musisz mieć jedną na każdej mapie.

Zwiń "Info" (kliknij na znak plus) i rozwiń Punkt Nawigacji (NavigationPoint). Wybierz PlayerStart i dodaj to do twojej mapy.

Przebuduj level a z menu wybierz Plik-->Graj. Działań Gratulacje!

Co, jeszcze nie skończylismy?!

Może wiesz już wystarczająco dużo, aby zbudować fantastyczny level. Ale jestem pewien, że wielu rzeczy jeszcze nie wiesz.
Dodajmy podstawowe ustawienia światła. Stwórz sześcian 32*64*64 (wysokość, szerokość, rozpiętość). Popatrz, "pędzel" (brush) zmniejszył się. To będzie w centrum pokoju. Użyj innego widoku 2D po prawej stronie, zaznacz pędzel poprzez kliknięcie na jego krawędzi.

Teraz przytrzymaj Ctrl i przesuwaj pędzel w kierunku sufitu. Naciśnij Dodaj (Add). Sześcian pojawił się Twoim pokoju, a wszystkie jego strony mają już tesktury, które aktualnie były zaznaczone. Zamień je teksurą skały z "paczki" Katakumb.

Załaduj teksturę z "paczki" Area51. Wybierz A51_Light_04.

Zaakceptuj tą teksturę na dolnej powierzchni ustawień światła. Zauważyłeś, że tekstura jest dość mała. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz "Właściwości powierzchni" (Surface Properties). Kliknij na Skalę (Scale). Ustaw "Simple Scalling" na 2.0.

Teraz możesz umieścić światło pod jego źródłem (np. teksturą ze świetlówką). Teraz przebuduj planszę. Zauważyłeś, że tekstura światła w widoku 3D zrobiła się niewyraźna (upewnij się,że jesteś w trybie Dynamicznych świateł). Żeby to naprawić, musimy zmienić właściwości. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz "Surface Properties" jeszcze raz. W efektach sprawdź Unlit (nieświecące). To spowoduje, że światło nie będzie miało wpływu na teksturę i będzie ona widoczna, jakby była oświetlona dosyć mocno. Przebuduj teraz planszę, aby zobaczyc efekty.

Klepanie przed tobą

Teraz juz wiesz jak dodawać i odejmować :-). Użyjmy twoich nowych umiejętności. Stwórz sześcian (512*512*512) i umieść go w połowie odległości od dolnej krawędzi na twojej mapie.

Teraz odejmij to (substract), żeby stworzyć mniejszy pokój po stronie twojego głównego pokoju. Teraz kliknij narzędzie "schodek" (Stair tool) i stwórz schody o długości 32, wysokości 16, a szerokości 512 z 16 stopniami. To powinno stworzyć schodek który będzie dopasowany bezpośrednio do tego małego pokoju, który właśnie stworzyłeś.

Teraz kliknij "Add". Stwórz światło na samej górze twojej drogi zrobionej ze schodków, a potem przebuduj, żeby zobaczyć zmiany.
Utwórz jeszcze sześcian (256*32*192) i ustaw go na dole tej "schodkowej" drogi.

Teraz "Substract". Dalej stwórz duży cylinder o wysokości 512.

Wewnętrzny i zewnętrzny promień (Radius): 1024. Ścian bocznych: 16 (gwoli ścisłości: cylinder nie ma ścian bocznych, ale jedną boczną powierzchnię, te "ściany" to wynik ograniczeń engine'u). Ustaw to obok małego sześcianu, który właśnie storzyłeś i naciśnij znowu przycisk "Substract".

Dodaj około 4 świateł do obszaru twojego cylindra. Przebuduj i sprawdź go. No i jeszcze jedna sprawa.

Obcinanie

Obcinanie (Deintersection) to jeszcze jedna zaawansowana technika, ale w sumie jest dość prosta. Używasz tego, aby uciąć pędzel kiedy jego część jest poza mapą.

Stwórz kulę z wewnętrznym i zewnetrznym promieniem 128, 16 promieni z 8 pasami (16 radial sides, 8 vertical stripe). Nie próbuj stworzyć kuli większej niż 30 promieni i 8 pionowych pasków. Skomplikowana kula bardzo obciąża procesor, tak więc nie warto tworzyć więcej niż 16 promieni. Umieść kulę w środku swojego cylindrycznego pokoju tak, by tylko górna część była widoczna.

Teraz naciśnij przycisk Deintersect. To powinno ujawnić części, które będą poniżej poziomu podłogi. Teraz wybierz np. teksturę skały i naciśnij "Add".

Ok. Myślę, że wiesz juz wystarczająco dużo aby stworzyć swój własny level. W czasie czytania innych przewodników użyłbym mapy, którą stworzyliśmy, żeby wszystko sprawdzić. Gdy myślisz, że jesteś gotów, możesz zbudować własny level do gry Deus Ex.

- **Oryginał pochodzi z:** Tacks Deus Ex Lab
- **Autor: Steve Tack**
- **Tłumaczenie: Braun**

Jak stworzyć własny mod

praktyczne porady dla zaczynających modmakerów

Publikacja: Private Newman
Data publikacji: 30.11.2004

Załóżmy, że wpadłeś na dobry pomysł na stworzenie moda. Pamiętaj, że to sytuacja czysto hipotetyczna - sam przebłysk geniuszu w twym prostackim mózgu jest tak samo godzien uwagi, jak odnalezienie przeze mnie Jezusa czy zdobycie oranżady limonowej przez agenta Hermanna. Dalej, załóżmy, że masz ambicję i decydujesz się na wprawienie idei w ruch - lecz od czego zacząć? W tym właśnie momencie pojawiam się ja. Jestem tu po to, by powiedzieć ci co masz robić. To znaczy - jak zacząć pracę nad modem i jak utrzymać go przy życiu. Mając bezpośrednie doświadczenia z prac nad dwoma projektami, które upadły, jestem w stanie udzielić ci kilku cennych rad na temat tego, w jaki sposób uniknąć podobnego losu.

Na początek najważniejsze jest zapisanie planu całej pracy. Ten dokument powinien zawierać ściśle sprecyzowane szczegóły dotyczące wszystkich aspektów projektu: opis postaci, zakrętów fabuły, zarys rozgrywki, statystyki broni i przeciwników (obrażenia, pojemność magazynka itp.) i wszystkie inne istotne (lub nawet nieistotne) dane, mające jakiś związek z modem. Ten dokument pomoże ci nie tylko nie zapomnieć żadnej z technicznych kwestii, lecz również umożliwi reszcie zespołu wgląd do posiadanej przez ciebie wizji.

Następnie, musisz uderzyć we wszystkie fora, gdzie, według ciebie, można znaleźć ludzi chętnych do pomocy przy twoim modowym zapale. I nie ograniczaj się przy tym do wiadmości w rodzaju: "Hejka potrzebna pomoc przy moim modzie. Zglos sie na adres abc@byleco.com jesli jestes chetny!!!". Taki post przyciągnie jedynie żartownisiów, nieudaczników i innych ciołków takich jak ty. Twoja wiadomość powinna zawierać większość (jeżeli nie wszystkie) konkretów na temat projektu. Jeśli chcesz, możesz nie odkrywać niektórych elementów fabuły przed całą społecznością, ale jeśli zamierzasz trzymać całą historię w absolutnej tajemnicy z obawy przed zapuszczeniem do ciebie żurawia przez inne zespoły - zapomnij o tym. Jeżeli ludzie nie będą znali twych zamiarów, nie zechcą tak łatwo dołączyć do twojej załogi.

Niegłupim pomysłem byłoby przeprowadzenie rekrutacji także i na zewnątrz deusexowej sceny. Znasz jakichś artystów, modelarzy, kompozytorów czy koderów, ktorych cenisz - w innych społecznościach? Zwróć się i do nich. Nigdy nie wiadomo, czy któryś z nich nie kupił właśnie kopii Deus Exa albo nie rozmyśla akurat nad czymś podobnym i nie czeka tylko na stosowną propozycję. W takim wypadku, może z chęcią wspomóc pracę twej ekipy.

Nie ograniczaj się tylko do standardowego zespołu (maperzy, koderzy itp.). Jeśli osobiście nie czujesz się mocny w HTML-u i tworzeniu stron internetowych, wykaż się zaradnością i znajdź doświadczonego webmastera do pomocy przy kolejnym kroku w tworzeniu udanego moda - wykonaniu jego strony. Powinno to być załatwione możliwie jak najszybciej - im wcześniej zyskasz pewien rozgłos, tym lepiej. Postaraj się, aby strona wyglądała jak najestetyczniej i wypełnij ją informacjami aż po brzegi. Nie przesadź jednak z grafiką i animacjami. Nie każdy ma tak super-szybkie łącze jak ty.

Gdy tylko założysz stronę, podrzuć ją nam tu, na PDX *(przypominamy, że oryginał tekstu pochodzi z serwisu planetdeusex.com - cop)*, do hostowania. W ten sposób ujrzą ją tysiące czytelników na całym globie oraz będzie łatwo dostępna dla wszystkich i każdego z osobna.

Nie zapominaj o aktualizowaniu jej tak często, jak tylko jesteś w stanie. Zbyt długa "cisza newsowa" sprawi, że ludzie zapomną o tobie i zwrócą swą uwagę na coś innego. Pomocnym może też być regularne odwiedzanie forów i zamieszczanie tam aktualizacji stanu prac.

Gdy tylko osiągniesz jakiś wymierny postęp, pokaż screeny lub szkice koncepcyjne - łatwiej ci będzie wówczas pozyskać nowych, bardziej doświadczonych członków innych zespołów do twojego... ekhm... zespołu. Więc jeszcze raz (zaczynam się powtarzać) wkrocz na fora i znajdź jeszcze więcej jeszcze bardziej odpowiednich osób. I kolejna rzecz, o której zapomniałem wspomnieć wcześniej przy rekrutacji: upewnij się, że kandydat zna się na rzeczy i jest w tym dobry. Ktoś wysyłający swe zgłoszenie nie mówiące nic więcej niż: "Robiłem mapy do Half-Life'a" nie jest wiarygodny, dopóki nie zademonstruje próbki swych umiejętności - należy go sprawdzić lub zająć się innym kandydatem. Jeżeli nie masz do kogoś zaufania od samego początku, to najlepiej w ogóle nie nawiązuj z nim współpracy.

A teraz najprawdopodobniej najważniejsza rzecz przy robieniu modów (uwaga!): praca, praca, praca, praca, praca, pizza, praca i jeszcze trochę pracy. Aha - i czy wspomniałem, że trzeba pracować? Oznacza to odłożenie na bok wszystkich rozrywek oraz osobistego życia (przy założeniu, że posiadasz takowe). Stworzenie w pełni działającego i grywalnego moda pochłania mnóstwo czasu i cierpliwości. Nie licz na działanie w stylu: "zrobię trochę tu, trochę tam". Takie podejście zaowocuje niewiarygodnie długim czasem produkcji i wnerwieniem kolegów z zespołu, co w ostateczności pogrzebie cały projekt.

Przestrzeganie tych prostych zasad nie jest równoznaczne z sukcesem - ten jest zależny wyłącznie od ciebie i reszty ekipy - ale sprawi, że twoja droga będzie o wiele prostsza i mniej wyboista niż ta, którą ja przeszedłem.

- **Oryginał pochodzi z:** Planet Deus Ex
- **Autor: Kaigen**
- **Tłumaczenie:** Private Newman

Tworzenie poziomów do Deus Ex: Movery

kurs obsługi edytora

Publikacja: Jaca
Data publikacji: 27.06.2006

Aby w pełni skorzystać z tego artykułu, musisz znać podstawy tworzenia map w programie UnrealED.

Movery to nic innego jak brushe, które mogą się poruszać (mam nadzieję, że wiesz, co to jest brush). Wielu początkujących mapperów ma z tym problemy. Postaram się tutaj wyjaśnić krok po kroku, jak to zrobić i jak zapobiec najczęstszym błędom. Omówię też pewne techniczne kwestie.

1. Przygotowanie poziomu

Na początku zrób sobie pokój ze ścianą o grubości 8 pośrodku. W tej ścianie zrób dziurę wielkości **128 x 64 x 8** za pomocą narzędzia **"Substract"** (2 od góry po lewej stronie paska z narzędziami). Niech to wygląda mniej więcej tak:

Tak powinien wyglądać pokój. Tekstury nie muszą być te same.

2. Budowa "podstawowego" brusha

Teraz musisz stworzyć brusha o tych samych wymiarach, co dziura w ścianie. Dlaczego? Ponieważ w moverze po dodaniu **nie** będziesz mógł ustawić tekstury. Co prawda, możesz zrobić movera bez wykonywania tego kroku, ale wtedy będzie on bez tekstury (zielone bąbelki).

Więc stwórz teraz brusha o wymiarach **128 x 64 x 4** (4, bo czy widziałeś kiedyś drzwi o grubości ściany?) w drugiej części twojego pokoju i dodaj go do mapy. Oteksturuj go np. teksturami z paczki **NewYorkCity, CoreTexWood, CoreTexMetal**. Dobrze jest zostawić sobie gdzieś te brushe, ponieważ nie będziesz wtedy musiał robić wszystkiego od nowa, aby wykonać więcej takich samych drzwi.

Teraz jedna z najważniejszych czynności - intersectowanie. Stwórz sześcian, (Cube) który będzie nieco większy od twoich drzwi, np. **130 x 70 x 10** (ważne, aby nie był mniejszy lub taki sam). Ustaw go tak, aby brush Twoich drzwi był w środku i naciśnij **"Intersect Brush Whit World"** (ten trzeci po lewej stronie paska narzędzi). Teraz **Selection Brush** (ten czerwony prostokąt) powinien się zmniejszyć do wymiarów drzwi.

3. Dodawanie movera

Teraz ustaw czerwony prostokąt w twojej dziurze na drzwi. Następnie otwórz w **Browser** (to po prawej) następujące klasy: **Actor>Brush>Mover**. Wybierz **DeusExMover** (nie otwieraj). Sprawdź, czy **Selection Brush** (to czerwone) jest pośrodku dziury na drzwi. Upewnij się, czy w **Browser** masz zaznaczone **DeusExMover**.
Naciśnij przycisk **"Add moveable brush"** (6 po lewej stronie, od góry paska narzędzi)::

Kliknij na przycisk otoczony czerwonym kółkiem

Jeżeli zrobiłeś wszystko dobrze, to masz tam właśnie fioletowy prostokąt, a po kliknięciu nań zobaczysz **"DeusExMover Properties (1 selected...)"**. Ale to nie wszystko.

4. Ustawianie pozycji movera (keyframes)

Gdybyś teraz wystartował swoją mapkę, zobaczyłbyś drzwi, obwódkę **"Unlocked"** wokół nich, ale za nic ich nie otworzysz. Dlaczego?

Kiedy grałeś w DX, na pewno zauważyłeś, iż drzwi, wejścia do kanałów itd. Otwierają się tylko do pewnych poziomów. Po kliknięciu **PPM** na drzwi, uruchomi się animacja przejścia z jednej pozycji drzwi do drugiej. Te pozycje to **keyframes**. W tym kroku czas na ich ustalenie. Jeżeli tego nie zrobisz, drzwi będą, ale ich nie otworzysz.

Powinieneś także dopasować drzwi do **grida**. Jest to siatka, która służy do dopasowywania brushy. Dopasowywanie polega na tym, iż jedna z krawędzi movera zostaje jakby **"przyklejona"** do brzegu ściany. Ułatwia do ustawianie keyframes, a także powoduje, iż animacja otwarcia/zamknięcia jest bardziej płynna. Więc zaczynamy.

A) Dopasowywanie do grida

Kliknij **raz** na twój mover na **widoku 2D** (najlepiej ten nad widokiem 3D). Zauważysz **strzałkę** i **czerwony krzyżyk**. Zobaczysz także cztery kropki na krawędziach movera.

Mając cały czas zaznaczonego movera, kliknij raz PPM na prawym górnym rogu movera (lub innym, ale dla przykładu ten). Powinno to wyglądać mniej więcej tak:

Ustawianie grida do movera

Mówię "mniej więcej", ponieważ możesz wybrać inny róg, ale wtedy drzwi powinny otwierać się w inną stronę, np. lewy dolny - w lewo do dołu na widoku 2D. A jeśli zrobisz tak, jak na przykładzie, to niech otwierają się w prawo do góry.

B) Ustawienie keyframes

Teraz ważna rzecz - ustawianie keyframes. Opiszę to w krokach. Najlepiej cały czas działać na widoku 2D nad oknem 3D.

1. Zaznacz swój **mover**, klikając na niego raz **LPM**.

2. Kliknij na niego raz **PPM** i z listy wybierz **Mover Keyframe>Key 1**.

Ustawianie pozycji zamkniętej

Właśnie ustaliłeś pozycję zamkniętą swojego movera.

3. Teraz przesuń swój mover do pozycji **otwartej**, naciskając **Ctrl** i **PPM**. W naszym przykładzie będzie to pozycja o 90° odchylona od pozycji zamkniętej.

4. Teraz z menu wybierz **Mover Keyframe>Key 0**. . Drzwi wróciły do poprzedniej (czyli zamkniętej) pozycji.

Ustawianie pozycji otwartej

I gotowe! Teraz możesz już wypróbować swoje drzwi!

5. Ustawianie properties movera (opcjonalne)

Nie musisz wykonywać tego kroku, ale możesz bardziej dopasować mover, np. dodać dźwięki, czas otwarcia w DXMP, zamknięcie drzwi itd.

Kliknij **PPM** na mover i wybierz **DeusExMover Properties (1 selected)...**

Zobaczysz okno z rozwijanymi opcjami. Oto one:

Properties Twojego movera

Interesują nas tylko te w czerwonych obwódkach. Oto one wraz z ciekawszymi opcjami:

DeusExMover - podstawowe ustawienia movera.
-bBreakable - czy możemy je rozwalić materiałami wybuchowymi (True-False)
-bIsDoor - czy zobaczymy obwódkę wokół drzwi jeśli False to powinniśmy dać przycisk/przełącznik ustawiony do Tag tych drzwi (True-False)
-bLocked - czy są zamknięte (True-False)
-bOneWay - czy możemy je otworzyć tylko z jednej strony (strzałka przy moverze ją definiuje) (True-False)
-bPickable - czy po ustawieniu parametru bLocked możemy je otworzyć wytrychami (True-False)
-doorStrength - wytrzymałość drzwi przed rozwaleniem po ustawieniu parametru bBreakable (od 0.100000 do 1.000000)
-ExplodeSound1/2 - dźwięk eksplozji drzwi (file)
-Fragmentclass - klasa fragmentu (file)
-LockStrength - siła zamka (ile lockpicków trzeba użyć by otworzyć drzwi) po ustawieniu bLocked (od 0.100000 [10%] do 1.000000 [100%])
-TimeToReset - (tylko drzwi na mapach MP) czas w sekundach po których mover wraca do stanu domyślnego tj. zmienia keyframe na 0 (Base) i resetuje zamek (o ile taki był). Jeżeli mover to. Np. drzwi od szafki, to parametr ten powinien wynosić od 20 do 28 sekund. (od 0.100000 do [chyba] 60.000000)

Mover - ustawienia moverów z Unreala, które wykorzystuje DX.
-MoveTime - czas ruchu movera, tj. od jednego do drugiego keyframe. Innymi słowy, czas otwierania i zamykania. (od 0.100000 do 100.000000)

MoverSounds - dźwięki do movera. Dość ważna rzecz, jeżeli chcecie realizmu.

UWAGA! Aby załadować dźwięki do moverów, przejdź w Browser na SoundFX i kliknij Load. Załaduj "MoverSFX".

-ClosingSound - dźwięk zamykania drzwi. (file)
-MoveAmbientSound - dźwięk podczas poruszanie się drzwi. (file)
-OpeningSound - dźwięk otwierania drzwi. (file)

Dźwięki powinny być dopasowane do wyglądu movera, np. do metalowych drzwi raczej nie dawaj dźwięków od drewnianych...

I to już koniec. Mam nadzieję, że ten tutorial Wam pomógł.

Niech Moc UnrealEd będzie z Wami!

- **Autor:** PolishKuchcik
- **Podziękowania dla:** BBPL, Private Newmana i całej ekipie deusex.pl oraz całemu forum

Tworzenie poziomów do Deus Ex: WaterZone

czyli jak stworzyć wodę na mapie

Publikacja: Jaca
2.12.2006

Aby w pełni skorzystać z tego artykułu, musisz znać podstawy tworzenia map w programie UnrealED.

Witam w kolejnym tutorialu. Tym razem będziemy mówić o **WaterZone**.

Jak pewnie niektórzy z Was wiedzą, WaterZone to miejsce na mapie, w którym znajduje się woda. Woda odgrywa ważną rolę na wielu mapach. Jeżeli jest mapa przeznaczona do multiplayera, WaterZone może całkowicie zmienić sposób rozgrywki. Więc zaczynajmy!

Tworzenie miejsca na wodę

Najpierw należy zrobić miejsce na wodę. Na początku tworzymy pokój o rozmiarach, powiedzmy... **1024 x 2048 x 2048**.

W podłodze robimy dziurę o wymiarach **512 x 1024 x 1024**. Właśnie w tej dziurze będzie znajdować się woda.

Obiekt należy **otekstur**ować. Niech to wygląda mniej więcej tak:

Ryc. 1 Oteksturowany pokój z miejscem na wodę.

Tworzenie tafli wody

Czas na utworzenie tafli wody. **MUSI** ona mieć takie same wymiary (**szerokość i długość**) jak miejsce na wodę. Gdyby tak nie było i gdyby tafla nie byłaby dokładnie dopasowana, woda zalałaby całą mapę...

Tafla nie powinna być równo z brzegiem otworu, ponieważ może to wyglądać nieco dziwnie. Polecam umieszczenie wody 14-18 jednostek niżej niż brzeg otworu.

Najpierw musisz stworzyć płaską powierzchnię, tzw. **granicę strefy**. Określa ona, gdzie zaczyna, a gdzie kończy się strefa z wodą.

Kliknij przycisk **"Bulid a Sheet"** (ostatni w prawej kolumnie), a następnie wpisz rozmiary takie same jak w miejscu na wodę (w naszym przykładzie 1024 x 1024). Następnie ustaw czerwoną obwódkę równo z bokami, a trochę niżej od brzegu.

Kliknij przycisk **"Add Special Brush"** (5 od góry w trzeciej kolumnie). Następnie w okienku wybierz z listy **"Water"**. Resztę zostaw przy domyślnych ustawieniach. Niech to wygląda tak:

Ryc. 2 Ustawienia Special Brush.

Kliknij **"Add Special"**.

Po odsunięciu czerwonego brusha na pewno zauważyłeś, ze w widoku 2-D pojawił się zielony brush. Jest to brush typu **Non-Solid**, czyli taki, przez który można przejść/przelecieć.

Zrób rebulida (F8) i oteksturuj wodę. Odpowiednie tekstury znajdują się min. w pliku **CoreTexWater**. Polecam **bluewater.utx**.

Po wszystkich operacjach woda wygląda tak:

Ryc. 3 Woda po oteksturowaniu.

Ale to wciąż nie koniec. Teraz czas na najważniejszy krok - dodanie **WaterZone**, czyli informacji o strefie.

Dodawanie WaterZone

Teraz czas na dodanie informacji o wodzie. Gdybyśmy uruchomili teraz mapę, przelecielibyśmy przez taflę i wylądowali na ziemi, ponieważ gra nie wie, że pod tą taflą z teksturą wody jest woda ;)

W Browser wchodzimy w **Classes**, a następnie **Actor -> Info -> ZoneInfo**. Wybieramy **"WaterZone"**.

Klikamy na dnie naszego "basenu" prawym przyciskiem myszy i wybieramy **"Add WaterZone here"**.

Dodajemy **PlayerStart**, **DeusExLevelInfo**, kilka świateł, robimy rebulida, i idziemy popływać!

Można jeszcze pogrzebać w **Properites WaterZone**, ale to nie jest wymagane. Wszytkie domyślne ustawienia są jak najbardziej ok!

I znów podziękowania dla Private Newmana, za to że znów dał mi szansę :-).

- **Autor:** PolishKuchcik

Deus Ex Invisible War - Informacje

Ogólne Informacje

Podstawowe informacje

Producent: ION Storm
Wydawca: Eidos Interactive
Oficjalna strona: http://www.deusex.com/
Polski Dystrybutor: Cenega
Premiera: 15 marca 2004 r.
Platforma: PC (DVD)

Dodatkowe informacje

Gatunek: RPG
Tryb Multiplayer: brak
Język: angielski

Wymagania sprzętowe

Procesor: Pentium 4 1,3 GHz
Pamięć: 256 MB
Grafika: Zgodna z DirectX 32 MB
Wspierane chipsety: nVidia GeForce 3TI/4TI/FX i ATI Radeon 8500/9xxx lub wyższe*
System: Windows 98/ME/2000/XP
Wymaga: DirectX 9.0
Dźwięk: Zgodna z DirectX
Napęd: DVD-ROM
Wymagane: 2GB HDD

Opis dystrybutora

Jedna z najsłynniejszych gier wszechczasów powraca! Deus Ex - kultowa gra role-playing, stworzona przez Warrena Spectora i studio ION Storm doczekała się kontynuacji, która znów wciągnie graczy w wir politycznej intrygi. Deus Ex: Invisible War możesz zamówić już dziś!
Upłynęło 20 lat od czasu, od wypadków opisanych w pierwszej części Deus Ex i w połowie XXI wieku, na Ziemi toczy się zacięta walka o podstawowe potrzeby do przetrwania - jedzenie, wodę, przywrócenie porządku i oczyszczenie świata ze skutków biologicznej i nano-technologicznej katastrofy. Ten stan przyczynia się do powstania wielu frakcji religijnych i politycznych, które chcą na swój sposób ukształtować nowe prawa.
Jednym z mieszkańców ziemi jest Alex D. Wciel się w tą tajemniczą postać i odkryj sekrety najpotężniejszych ludzi na Ziemi i znajdź rozwiązanie zagadki własnej tożsamości. Spraw, aby ludzkość podniosła się z popiołów.

(*) Uwaga!!
Gra nie działa na kartach opartych na chipsecie Geforce MX, ze względu na zaawansowane funkcje (Pixel Shader 1.1).

Deus Ex Invisible War - Recenzje

Recenzja dema Deus Ex: Invisible War

Elm0 dzieli się swoimi wrażeniami z gry w demo

Publikacja: Braun
Data publikacji: 12.12.2003

"W demku można wykonać główne zadanie na co najmniej dwa sposoby. Mały przedsmak tego, co mamy zastać w pełnej wersji Deus Ex Invisible War? Zobaczymy niebawem."

Wszyscy dobrze pamiętamy, że Deus Ex jednał sobie nasze serca niebanalnością fabuły, akcją, ale i subtelnymi drobiazgami, które czyniły wirtualną przygodę bardziej podobną do rzeczywistego życia. Drobne problemy NPC, jak Sandry Renton czy choroba Stantona Dowda, któremu to mogliśmy przyjść z pomocą, sprawiały, że poza głównym celem misji, można było przysłużyć się lokalnej społeczności.

Rzucanie koszami, skrzynkami, rozbijanie ich na kawałki, barykadowanie przejść czy drzwi w hotelu przed agentami MJ12 oraz żołnierzami UNATCO, to było to. Do tego mnogość lokacji: od NY po Hong Kong czy paryskie katakumby. Nie można zapomnieć też o muzyce, która dynamicznie dopasowywała się do sytuacji, w jakiej przyszło nam toczyć boje z przeciwnikami. Poza tym wiele możliwości unieszkodliwienia wrogów, spora liczba biowszczepów, które dopingowały do tego, aby rozwijać postać J.C Dentona, tak aby była jak najsprawniejsza. Uczucie, że ktoś cały czas śledzi nasze poczynania, jak Alex Jacobson czy Deadalus. Gdy byliśmy atakowani, to widoczne były obrażenia w strefach ciała i krew, która pryskała na wszystkie strony. Do tego świetne dialogi i pojedynki, które wywoływały gęsią skórkę, jak z Guntherem czy Anną Navarre.

Czy choć odrobinę tego zafundowali nam twórcy Deus Ex: Invisble War? Cóż, na podstawie dema ciężko jest wszystko stwierdzić.

Co zostało ze starych dobrych czasów Deus Ex? Postaram się po krótce opisać jak to wygląda w demie Invisible War.

Na początku rozgrywki zagości na ekranie pani z infolinku. Niestety nie jest to Alex Jacobson. Niezbyt przypadło mi do gustu miejsce wyświetlania informacji z infolinku, ale... cóż począć. Są wyświetlane z lewej strony tuż pod linią środku ekranu; oczywiście jest też zdjęcie osoby, która przesyła nam wiadomości.

Klimat? Tak. Za to należy się plus. Rozgrywka ma miejsce w nocy - nie wyobrażam sobie innej pory doby w grze [w pełnej wersji pojawią się też etapy rozgrywane za dnia - Braun]. Jest, więc i tu nawiązanie do tradycji Deus Ex. Osobiście sam lubię grać w nocy, co w połączeniu z muzyką z gry robi niesamowite wrażenie.

Obiektów w rodzaju skrzynek, beczek czy kubłów w demie jest pod dostatek. Można je podnosić, przenosić, rzucać mocniej lub słabiej. Fajna sprawa. Bardzo podoba mi się odwzorowanie elementów fizyki w grze oparte na rozwiązaniach Havok. Metalowy kubeł rzucony w górę odbija się od wystających elementów, np. budynku, koziołkuje, spada. Właśnie naturalne odbijanie się i odgłosy sprawiają, że gracz się uśmiecha :).

Dla odmiany, nie można zgasić światła przez strzelenie w żarówkę - cóż, nie wszystko jest cudowne.

Odwzorowanie postaci jest świetne. Bardzo dokładne, z szczegółami ubioru i kaburą na broń. Postacie i ich ubrania nie wyglądają na "płaskie", tak jak to było w DX1. Jednak mimika twarzy jest troszkę dziwna. Czasami podobna jest do takiej, jak ze źle skompresowanego filmu, gdzie głos wydawany przez człowieka nie pokrywa się z ruchem warg. Troszkę dziwne, ale nie jest tak źle. Mały minus.

Elementy budynków, broni - brawo, kolejny plus.

W demku można wykonać główne zadanie na co najmniej dwa sposoby. Mały przedsmak tego, co mamy zastać w pełnej wersji Deus Ex Invisible War? Zobaczymy niebawem.

Dopracowanie pomieszczeń, ich wyposażenia też jest niezłe. Mnogość elementów pomieszczenia podobna do DX1. W barze można "poczęstować się" piwem, ale oczywiście barman nam to wypomni. Nasza akcja spowoduje zawsze reakcje. Strzał w budynku - i zostajemy poproszeni o jego opuszczenie.

Nowe rodzaje broni i wszelkiej maści stworzenia, od kotów, które są pokarmem dla greaselów, po szczury, są nieźle wykonane. Jednak już nie rozgnieciemy gryzonia pod butem; szkoda, że tego nie zostawiono. Smuci również brak różnego rodzaju amunicji, tak jak to było w pierwowzorze.

Co zasługuje na słowa krytyki? Na pewno jest to interface i menu ekwipunku. Najwygodniej byłoby, gdyby wszystko było dostępne pod jednym klawiszem. Niestety zostało to rozdrobnione na poszczególne sekcje: broń, wszczepy, informacje.

Sterowanie poczynaniami Alexa D. też nie należy do łatwych. Występuje niestety bug w postaci zmiany ustawień klawiszy na domyślne po każdym wgraniu gry czy zmiany lokacji. Minus jak z Wrocławia do Warszawy. [uwaga: ten błąd można ręcznie poprawić usuwając atrybut 'Tylko do odczytu' z pliku konfiguracyjnego - B.] Zmusiło mnie to do zmiany przyzwyczajenia i używania predefiniowanych ustawień. Każdy, kto gra już od długiego czasu na tych samych ustawieniach klawiszy zapewne wie o co chodzi. Podobnie jest z rozdzielczością ekranu - jednak tu zmienia się ona tylko podczas uruchomienia dema na nowo.

Niestety, efekty świetlne, dym, ogień, kolory strzał do kuszy - wymagają shaderów. Wyglądają prześwietnie, ale... pociąga to za sobą konsekwencję w postaci niemożności uruchomienia gry na kartach starszych od GF 3, modelach MX i Radon 8500. Coś za coś, niestety.

Co jest jeszcze wartego wspomnienia?

Strzały z kuszy (boldcaster) są świetnie przedstawione i dodają smaczku grze. Można w końcu strzelić pomiędzy dwiema rurami - daje to sporo radości :).

Pojawiły się nowe biowszczepy, a co za tym idzie nowe umiejętności i możliwości.

Szkoda troszkę, że nie można uruchamiać niektórych urządzeń, jak np. telewizora, ale nie przesadzajmy. Czego żałuję? Na pewno tego, że w demku nie było możliwości zobaczyć Alexa w lustrze - pamiętamy taką możliwość z DX1. Możliwe że w pełnej wersji będzie taka opcja.

Cóż jeszcze - dziwi mnie trochę skoczność Alexa. Skacze nadzwyczaj wysoko i daleko, wręcz nienaturalnie. Taka drobnostka, a jednak zauważalna. [w końcu jest wzmocniony/a przez nanotechnologię, prawda...? - B.]

Parę rzeczy jest do poprawienia, jak ustawienia klawiszy, rozdzielczości, czy głośność muzyki - jest, ale słabo słyszalna. Nie miałem też możliwości posłuchać rozmów ochroniarzy, tak jak to było w DX1, gdy w pierwszej misji na Liberty Island podsłuchujemy, 2 terrorystów, rozmawiających o pojmaniu Gunthera Hermana.

Co przyniesie czas? Zachwyt czy rozczarowanie Invisible War? Ciężko jest mi powiedzieć. Na pewno po demie nabrałem wielkiej ochoty na grę, ale czy się nie zawiodę? Obawiam się też tego, że pełna wersja DX IW nie będzie długa. Mam nadzieję, że twórcy DX: IW nie brali przykładu z wydawców gry Max Payne - grę można skończyć w 2 dni, grając po parę godzin dziennie.

Chciałbym, aby moje nadzieje związane Invisible War nie legły w gruzach.

- **Autor:** Elm0

Frequently Asked Questions

Poniższy tekst jest tłumaczeniem oficjalnego FAQ zamieszczonego na forum Ion Storm wkrótce po premierze dema Invisible War.

---

1. Sprawy dot. ustawień gry:

Z każda zmianą mapy moja ustawienia są resetowane do domyślnych.

Problem polega na tym, że gra ma zaprogramowane zapisywanie ustawień w pliku **user.ini**, który z powodu naszej pomyłki jest określony jako 'tylko do odczytu'. Znajdź ten plik, kliknij na nim prawym klawiszem myszki, wybierz właściwości i odznacz 'tylko do odczytu'.

Alex strasznie 'pływa' przy ruchu do przodu, bądź ruszaniu myszką.

To z powodu ustawień zapisanych w pliku **default.ini**. Chodziło o 'wyciśnięcie' trochę większej liczby klatek. Udało nam się, ale równocześnie powoduje to wrażenie 'pływania'. Otwórz plik **default.ini** i znajdź w nim wpis:

MouseLagThreshold=75

Zmień wartość 75 na 0, to powinno dać znacznie pewniejszą kontrolę nad grą.

HUD wszystko mi zasłania. Jest za blisko środka ekranu.

Można na to zaradzić na kilka sposobów. Możesz podczas gry wejść w opcje i ustawić interface na bardziej przeźroczysty. Można to też załatwić przez kolejną modyfikację w pliku **default.ini**. Znajdź w nim wpis:

FOV__d=61

Zmień wartość 61 na 67, co spowoduje odsunięcie HUDa od środka ekranu i uwidoczni to, co wcześniej zasłaniał.

Obraz wydaje się nieostry.

To z powodu opcji 'Light Bloom', która ma za zadanie czynić obraz bardziej miękkim. Możesz to wyłączyć w opcjach gry, uczyni to obraz bardziej wyraźnym.

Gra strasznie mi się wlecze.

Deus Ex: Invisible War wymaga bardzo wydajnej karty graficznej. Jeśli masz tego typu problem, możesz spróbować zmniejszyć rozdzielczość do 800x600, lub nawet 640x480. Do tego upewnij się, że masz włączony tylko pojedynczy multisampling.

2. Gameplay:

Czy nowy rodzaj amunicji oznacza, że pistolet zużywa tyle samo co rakietnica?

Pomimo ujednolicenia amunicji dla wszystkich broni, różne jest tempo w jakim różne bronie zużywają amunicję. Z każdej broni można wystrzelić różną liczbę razy z jednego magazynka. Wartość tę można zmieniać za pomocą moda Scavenger.

Prod zdaje się zużywać dużo amunicji i ma marną efektywność. Potrzeba trochę czasu żeby ogłuszyć przeciwnika.

Wyważenie tej broni to coś nad czym ciągle się zastanawiamy. Prawdziwe paralizatory mogą kogoś unieszkodliwić bardzo szybko, co niekoniecznie jest odpowiednie w grze komputerowej. Spróbowaliśmy pójść na kompromis, więc nie mogliśmy uczynić proda bronią, która natychmiast rozkłada przeciwnika, woleliśmy dać mu troche czasu na reakcję i oddanie strzału jeśli gracz podszedł od przodu. W wypadku ataku od tyłu przeciwnik ma małe szanse na kontrę.

Czemu pojedynczy strzał w głowę nie zabija od razu przeciwnika? To nie idzie w parze z realizmem...

To problem podobnego typu co poprzedni. Chcieliśmy uniknąć sytuacji kiedy gracz biegnie z pełną szybkością na przeciwnika i zabija go pojedynczym celnym strzałem w głowę, oszczędzając tym samym amunicję dla innych broni. Teraz gracz musi się skupiać raczej na taktycznym doborze broni do sił przeciwnika, niż na celnym strzelaniu z czegokolwiek. Oczywiście ciągle można na upartego zmienić - z pomocą modyfikacji - zwykły pistolet w potężną broń. Chcieliśmy też uczynić ze snajperki i innych tego typu broni idealne narzędzie dla fanow head-shot'ów.

Recenzja autorstwa Agenta Smifa

Publikacja: Agent Smif
Data publikacji: 30.04.2004

"W Invisible War każdy znajdzie coś dla siebie... ale czy na pewno fani oczekiwali gry dla każdego? Ja miałem nadzieje na coś lepszego... może twierdzeniem na wyrost jest tu mówienie, że co jest do wszystkiego, to jest do niczego, ale ja czuje się co najmniej zmieszany." Niestety nie zanosi się na szybki koniec wojny z terrorem – tak przynajmniej zdają się sądzić, twórcy drugiej części gry Deus Ex: Invisible War. Chodzi tu o wojnę przyszłości, w której terroryści stosują wielce wymyślne środki. I to oni mają inicjatywę...

Mamy rok 2072 (czyli 20 lat po zdarzeniach z Deus Ex), a terroryści nie ograniczają się już do detonacji bomby w centrum miasta, samochodu pułapki, czy wzięcia zakładników, tylko unicestwiają całe miasto (dokładniej małą miejscowość w Stanach, zwaną Chicago).

Bomba atomowa? Broń chemiczna? Nie! Coś bardziej wymyślnego – zamachowiec-samobójca (uwaga: nie muzułmański ekstremista, tylko... członek pewnej tajemniczej sekty) z podręcznym pojemnikiem fioletowego nano-czegoś.

Tak w skrócie wygląda wprowadzenie. Następnie mamy wybór poziomu trudności, koloru interfejsu, karnacji i... płci bohatera. Jest to o tyle dziwne, że JCDenton, bohater części pierwszej był mężczyzną, a nasz bohater(ka?), Alex, jest jego klonem! Ech, ci cudowni Amerykanie i ich wspaniałe równouprawnienie. Mogę zostać uznany za męską szowinistyczną świnię, ale przyznacie, że na usta sam się ciśnie cytat z Seksmisji: „Kopernik była kobietą!”...

W dodatku Alex (mężczyzna), jak na klona, wcale nie jest podobny do JC Dentona. Przypomina raczej bohatera brazylijskiej opery mydlanej. Do tego jest wychudły, trudno uwierzyć, że dźwignąłby ten cały arsenał.

Fani (fanatycy?) części pierwszej z pewnością zauważą brak jednego z czynników, który pozwalał nazywać Deus Ex grą RPG: rozdawania punktów umiejętności. Gra została skonstruowana tak, aby nie były potrzebne, niestety zbliża ją to do zwykłej strzelaniny.

Przyczepić można się też, do poziomów trudności, oprócz standardowych – łatwego, średniego i trudnego, jest (tak jak w części pierwszej) poziom realistyczny. Myli się jednak kto myśli, że strzał z bliska lub w głowę będzie w nim śmiertelny. Bezpardonowe wbicie noża/miecza w plecy też nie wchodzi w rachubę. Myśl, że nasz bohater, też jest odporniejszy, nie jest specjalnie pocieszająca, bo jest to wielkie ułatwienie gry.

Zlikwidowany został niestety świetny pomysł z części pierwszej - rozłożenie ran na części ciała. Ranną ręką trudniej się strzelało, a mając zmasakrowane nogi można było się jedynie czołgać.

Po dostosowaniu powyższych cech, zostajemy rzuceni w wir wydarzeń, prosto do atakowanej właśnie przez wspomnianych „zakonników”, (sekta nazywa się Order Church) akademii Tars w Seattle.

Na swojej drodze spotkamy wiele, początkowo wyjątkowo niemrawo zwalczających się, organizacji – nie będzie nam pisane przyłączyć się do żadnej z nich, jednak zadania zlecały będą nam prawie wszystkie. Co ciekawe, wszystkie organizacje mają drugie, „mniej oficjalne" oblicze.

Fabuła nie będzie się oczywiście toczyć w jednym miejscu: zwiedzimy między innymi Antarktydę i Trewir. Dłuższe podróże odbywamy drogą lotniczą, mamy do wyboru dwoje pilotów. Oboje mają „drobne" problemy ze sprzętem, więc jesteśmy zmuszeni wkroczyć do akcji. Dalszej fabuły nie zdradzę, powiem tylko, że będzie bardzo pogmatwana (choć dla fanów „jedynki" raczej przewidywalna).

W grze jest naprawdę dużo zadań pobocznych, w których czasem jedno wyklucza drugie i trzeba się zdecydować, lecz naprawdę ważnych wyborów dokonujemy dopiero pod koniec gry. Za wykonywanie zleceń dostajemy pieniądze, biomody (o nich potem) lub inne przydatne przedmioty.

Rzecz jasna, podczas misji nie zabraknie nam wrogów (a jeśli nawet, to można łatwo ich sobie narobić). Prawdą jest jednak, że grę można przejść bez używania broni, chociaż w ten sposób da się wypełnić tylko jedno z możliwych czterech zakończeń. Jednak spodziewając się, że nie wszyscy mają tak pacyfistyczne podejście do sprawy, pozwolę sobie wtrącić kilka słów o orężu.

Broni jest całkiem sporo, ale autorzy nie poszczycili się inwencją – od 20 lat niewiele się zmieniło w przemyśle zbrojeniowym, a nawet nastąpił pewien regres.

Granatów nie da się już przyczepiać do ściany jako pułapek (tę funkcję przejęły miny). Pojawiły się za to granaty robiące hałas. Jest jedna nowa broń – Mag Rail – strzela prądem i przechodzi przez ściany, ale zadaje niewielkie obrażenia i jest raczej powolna – strzela pojedynczymi wiązkami.

Może za bardzo się czepiam, ale wydaje mi się, że broń ma zbyt futurystyczny wygląd. Wygląda jakby została wyciągnięta z „Gwiezdnych Wojen" i tylko patrzeć jak wypali laserem, a tu „prostackie" pociski konwencjonalne.

Każdą broń palną da się zmodyfikować, dodając do niej maks. dwie modyfikacje – są dosyć podobne do tych z części pierwszej, ale jest kilka nowych, np. dodająca do naboi ładunek EMP. Oczywiście autorzy nie mogli nam zbyt utrudniać gry i na końcu mamy spory nadmiar dodatków.

Wyjątkowo absurdalny w IW jest system amunicji – jeden rodzaj pasuje do wszystkich broni (technologia technologią, ale bez przesady). Nie znaczy to niestety, że wyrzutnia rakiet jest równie energochłonna jak pistolet – im mocniejsza broń tym więcej „paska" znika za jednym strzałem. Dlatego też w grze nie ma standardowej opcji przeładowywania – strzela się ogniem ciągłym.

Ponieważ jedna amunicja pasuje do wszystkiego, musiał zostać przerobiony pomysł różnych rodzajów pocisków – w „jedynce" można było m.in. strzelać z kuszy zwykłymi lub zatrutymi bełtami. Zamiast tego mamy coś w rodzaju alternatywnej funkcji, np. w przypadku karabinu snajperskiego celownik, a w rakietnicy własnoręcznie kierowaną rakietę. Alternatywne funkcje zżerają straszne ilości amunicji, ale zadają zdecydowania większe obrażenia Niezupełnie rozumiem, czemu strzał w stopę z celownikiem zabija, a ten „na oko" lekko rani, ale nie będę się wtrącać.

Niestety trzeba zauważyć jeszcze jeden brak realizmu – niezależnie od tego czy wróg będzie do nas strzelał przez pół godziny, czy nawet zginie nie wyciągnąwszy broni (zdarza się to głównie dzięki

marnemu AI) to i tak znajdziemy przy nim (jeśli w ogóle znajdziemy, bo nie jest to wcale pewne) marnych kilka naboi. To rozwiązanie ma jednak pewną jasną stronę – wymusza na nas szukanie innych rozwiązań niż brutalna siła.

Autorzy postanowili być bardzo konsekwentni w postępowaniu, w myśl zasady „lepsze jest wrogiem dobrego", i postanowili zmienić również ekwipunek. W związku z tym mamy pięć przedmiotów „pod ręką" i kolejne pięć we właściwym ekwipunku. Oznacza to tyle, że pistolet zajmuje tyle miejsca co rakietnica. Biomody i mody do broni mają osobne menu.

Mimo tak ogromnych zmian nie mogło obyć się bez znanych z części pierwszej – i ostatnio polskiej gry Chrome – wszczepów. Zasady ich funkcjonowania są lekko zmienione. Bohater(ka) może sam(a) instalować wszczepy (po jednym w każdym miejscu ciała). Przy pomocy jednego biokanistra można zainstalować jeden z dziesięciu legalnych lub, jeśli takowy posiada, z pięciu „czarnorynkowych" wszczepów. Miejsc na wszczepy jest co prawda sześć, ale jedno zajmuje praktycznie nieprzydatne „światło", czyli wbudowana w oczy latarka.

Teoretycznie, możliwość instalacji tylko pięciu biomodów jest ograniczeniem, wszak w jedynce mogliśmy posiadać ich aż dziewięć. W rzeczywistości jest to liczba optymalna i spokojnie wystarcza do stworzenia dobrej „kompozycji". Wszczepy służą do ułatwiania sobie gry – jedne zwiększają siłę inne pozwalają cicho lub szybko się poruszać. Z powodu likwidacji systemu umiejętności, również zdolność hackowania daje nam jeden z wszczepów. Wszczepy są jednym z niewielu elementów gry które, w seqelu są lepsze niż w oryginale. Niemniej jednak twórcy znów nie mogli się oprzeć pokusie ułatwienia nam zabawy i umożliwili nam zdobycie tylu biokanistrów, że pod koniec gry oprócz wszystkich maksymalnie rozwiniętych wszczepów (każdą modyfikację można dodatkowo ulepszać), mamy kilka nadliczbowych kanistrów.

Na pochwałę na pewno zasługuje grafika – prezentuje się naprawdę świetnie. Światłocienie wyglądają wspaniale. Można długo się bawić w przewracanie „płonących beczek" i oglądanie rzucanych przez nie refleksów. Niestety, posiadacze komputerów o konfiguracjach słabszych niż zalecane, raczej nie będą mogli się cieszyć jednym z niewielu dobrych punktów gry.

Rewolucyjny system odwzorowywania zjawisk fizycznych Havok nie prezentuje się najlepiej – wszystkim, także np. zwłokami, rzucamy na ok. 2 metry. Poza tym rzeczone ciała układają się w dość nienaturalnych pozycjach.

Interfejs jest zbudowany całkowicie na bazie koła, przygotowany został zdecydowanie pod konsole. Wielu graczy narzeka, że ogranicza widoczność, mi jednak wcale nie przeszkadzał.

Irytujący jest za to infolink (coś w rodzaju gadającego pagera), który niewiadomo czemu zamiast na górze (jak w „jedynce"), pojawia się minimalnie pod środkiem ekranu, więc kiedy się uaktywni, musimy stanąć i czekać aż skończy nadawać, bo naprawdę niewiele zza niego widać.

Lokacje po których będziemy się poruszać mają inny klimat niż w „jedynce" – są nazbyt futurystyczne i wszystko wygląda nieco „plastikowo". Wygląda to tak, jakby tylko architektura posunęła się przez te 20 lat.

A tak na marginesie, to nie zauważyłem żadnej, zaciętej walki o podstawy przetrwania – jedzenie, wodę, przywrócenie porządku i oczyszczenie świata – wszystko wygląda raczej optymistycznie i nie miałem wrażenia jakby świat się walił.

Muzyka jest nijaka, jednak do dźwięków nie można się przyczepić, a wszystkie dialogi są profesjonalnie podłożone.

Gra ma swój klimat jest wciągająca i naprawdę świetnie się w nią gra, jednak każdy, nawet średnio doświadczony gracz, przejdzie ją jak po sznurku w bardzo krótkim czasie (maks. 20 godzin). Dla kogoś kto nie grał w Deus Ex, a lubi ambitniejszą rozrywkę, będzie to co najmniej przyjemne zaskoczenie, ale dla fana „jedynki" to powtórka z rozrywki i raczej duże rozczarowanie.

W Invisible War każdy znajdzie coś dla siebie, ale czy na pewno fani oczekiwali gry dla każdego?
Ja miałem nadzieję na coś więcej. Może twierdzeniem na wyrost jest mówienie, że co jest do wszystkiego, to jest do niczego ale, jako niepoprawny miłośnik pierwszej części, czuję się co najmniej zmieszany.

Zawsze można się łudzić, że Deus Ex 3 (o którym już krążą pogłoski) będzie kolejnym objawieniem, ale czy autorzy nie pójdą w komercję i nie zaczną odcinać kuponów?

Nieco się tego obawiam, tymczasem jednak wracam do jedynego słusznego, pierwszego Deus Exa.

Recenzja autorstwa Elm0

Publikacja: Braun
Data publikacji: 30.04.2004

Recenzja wyróżniona w konkursie na najlepszą recenzję Invisible War. Elm0 kończy słowami: "Starając się najprościej ocenić grę, powiem że jest całkiem niezła i dla osób które szalały za DX jest to pozycja wręcz obowiązkowa. Jednak wszyscy pokładaliśmy w tej grze o wiele więcej nadziei - każdy chciał, aby powaliła nas na kolana i zachwyciła, jednak nie udało się."

Tekst nadesłany na konkurs na najlepszą recenzję

Pewnego dnia, jeszcze w czasach nauki w liceum pewna osoba powiedziała mi, stawiającemu w świecie pc pierwsze kroki, że powinien zagrać w Deus Ex. Nic nie znaczący i obco brzmiący tytuł, z którym nawet w necie wcześniej się nie spotkałem. Przekonywała że gra całkiem ciekawa i że z ważywszy na moje usposobienie powinna się spodobać.

Tak też więc się stało, że zagrałem i pokochałem wirtualny świat, w którym nie wszystko jest tylko czarne i białe, ale życie ma swoje odcienie. I ten też tytuł wyznaczył mi pogląd na to, co dla mnie jest dobrą grą wartą poświęcenia jej czasu. Kierowanie poczynaniami głównego bohatera bardzo wciągnęło. Jego potyczki, rozterki i tragedie - gdy po raz pierwszy się grało - gdy zabili Paula, następnie kiedy dowiedziałem się z infolinku że mój pilot Jock zginął w wybuchu bomby podłożonej w helikopterze, która miała zgładzić i JC.

To chwile nie tyle nie zapomniane, co uświadamiające, że są takie gry, które potrafią zająć i opętać człowieka nawet gdy uważa, że taka forma rozrywki nie jest zbyt ciekawa i pasjonująca.

A jednak. Od tamtej pory żałuję, że nie mogę przeżywać tego samego co za pierwszym razem gdy grałem w DX, ale twórcy po dość długim okresie oczekiwania zapewnili nam kolejną porcję wrażeń, dzięki squelowi Deus Ex - Invisible War. Jednak czy DX: IW dostarczy nam emocji takich jak jego pierwowzór?

Miałem przyjemność wcześniej pisać już trochę o Deus Ex: Invisible War w recenzji dema.

Stałem się na tyle zapalonym graczem Deus Ex, że nie wyobrażałem sobie, że mógłbym nie zagrać w kolejną część walki rodziny Dentonów ze złem i niesprawiedliwością. Jednak czy walczymy tylko z grze, czy też pewne swoje zachowania i charakter przenosimy do ich świata? Fabuła i "AI" jest na tyle rozbudowane, że przejawianie własnych chęci zachowań jest dość znaczne. Możemy być pokorni, ugodowi, o za wiele nie pytać, albo też pyskować i narażać się na kulę w plecy. Tak, tak - nie jest łatwo.

Chciałbym na świeżo - bo właśnie skończyłem grę - opisać moje wrażenia aby i Tobie pokazać jak różnorodny i ciekawy jest świat Deus Ex: Invisible War.

Mimo tego, że wiele osób zarzuca grze niedociągnięcia, to gdy ważniejszy jest dla ciebie sam klimat, niż np. drobne niedociągnięcia grafików, to wiesz o czym piszę i może zdarzy się tak, że nabierzesz chęci aby sprawdzić jak to jest naprawdę - porównując do ocen innych recenzentów - wyrobić swoje własne zdanie.

Niestety, aby pograć trzeba mieć mocny sprzęt. Całe szczęście wydajność grafiki poprawia w dość znaczniej mierze najnowszy patch w wersji 1.2 jednak nawet na bardzo mocnej maszynie przy 1024x768 zdarzały się momenty, że licznik FPS pokazywał 25 klatek. Jednak spokojnie - można wyłączyć filtrowanie anizotopowe i antyaliasing, które dość znacznie zwalniają prędkość renderowanej grafiki. Sama grafika jest bardzo przyzwoita. Odwzorowanie elementów i fizyki robi wrażenie. Kopniesz czy rzucisz karton - on odbije się podobnie jak w rzeczywistym świecie.

Tyle celem wstępu - a teraz przejdźmy do meritum.

Osoby, które grały w DX odnajdą wiele miłych akcentów z poprzednika w DX: IW. Początkowo sam myślałem, że będą jakieś nawiązania - delikatne - do DX, ale nigdy mi się nie sniło, aby tak nawiązać do poprzednika - w tak dobry sposób.

Dzisiaj [24.03.2004] skończyłem grać w DX;IW i powiem że po raz kolejny zagram w DX, właśnie za sprawą DX: IW. Możemy spotkać wielu znajomych sprzed lat, odwiedzić miejsca, w których wcześniej przebywaliśmy. Jest to bardzo ciekawe, i wywołuje uśmiech na twarzy. Jednak chęć powrotu do DX jest chyba inna.

Deus Ex: IW został moim zdaniem za bardzo uproszczony. Nie ma zapamiętywania, zapisywania kodów do drzwi na kartkach papieru, brak jest punktów akcji, na próżno szukać "dynamicznego celownika", a same lokacje są dość ciasne, żeby nie powiedzieć: klaustrofobiczne.

Grafika jest naprawdę bardzo dobra - jej wizualna strona, czasami może zachwycić, jednak aby nie było tak pięknie to trzeba wytknąć błędy - dla równowagi. Nie znajdziemy w grze luster na ścianach - co mnie zasmuca, jako narcyza w świecie DX :P.

Twórcy zmienili w stosunku do pierwowzoru również grywalność, w tym sensie, że nie mamy mozliwości zbierania punktów akcji za odnalezienie np. szybu wentylacyjnego, który jest alternatywną drogą do jakiegoś pomieszczenia. Nasza broń zasila jeden rodzaj amunicji, a same modyfikacje - jak to było wcześniej - można znaleźć, kupić i zaistalować. Jednak za punkty nie uda nam się, jak w pierwowzorze, "wyuczyć" JC na mistrza we władaniu np. bronią ciężką - umiejętności Alexa są chyba na najwyższym poziomie od poczatku rozgrywki i nijak go nauczyć nowych sztuczek. Nie ma więc rozwoju postaci poza biomodyfikacjami.

Ale nie jest jednak tak źle. Możliwości modyfikacji samej broni jest bardzo dużo i w zasadzie dowolnie możemy dobierać broń i ją dopasowywać do naszej wykreowanej postaci. Po pewnym czasie nawet nowe menu ekwipunku nie przeszkadza i dobrze spełnia swoje przeznaczenie.

Sama gra jest dość rozbudowana, jednak "czegoś brak". Może brak już tamtych lat w których się grało i coś przeminęło z wiekiem, jednak brakowało mi w grze pewnego związku z NPC, zażyłości. Jak to było z Jockiem, Paulem, Sandrą Renton czy Smugglerem. Mogliśmy ich bronić lub też nie - przed bezpośrednim zagrożeniem ze strony czy to NSF, czy UNATCO, czy też ze strony "szczeniaków z ulicy".

Tego elementu w tak dobrej postaci jaka była w DX nie odnajduję w IW - choć oczywiście NPC są i działają z nami - proponują małe zakłady, wynajmują aby kogoś "uciszyć" - zwykła codziennocs w świecie, gdzie każdy dąży do zdobycia władzy i posoadania większyej ilości dóbr jak najniższym kosztem i nakładem pracy :P.

Lokacje są przygotowane całkiem nieźle - duża liczba przedmiotów cdziennego użytku w domach, odwzorowanie klimatu knajp i dyskotek na dobrym poziomie.

Istnieje mnogość wyborów, z kim będziemy współpracować, za kim konkretnie się opowiemy. Jednak na próżno szukać takich elementów jak zdrada Alexa i kara jaką musi ponieść za niewykonanie zadania - jak było z wysłaniem sygnału z NYC.

Jednak pod koniec, gdy Alex kończy swoją walkę, światła gasną i pojawia się pytanie: "czemu tak krótko - to już?", to nie ma tego westchnienia - ile to godzin, tygodni spędziło się za pierwszym razem, gdy grało się w starego Deus Ex.

Starając się najprościej ocenić grę, powiem że jest całkiem niezła i dla osób które szalały za DX jest to pozycja wręcz obowiązkowa. Jednak wszyscy pokładaliśmy w tej grze o wiele więcej nadziei - każdy chciał, aby powaliła nas na kolana i zachwyciła, jednak nie udało się.

Pozostaje mi życzyć Wam, aby zespół Warrena Spectora zabrał się do pracy nad 3 częścią Deus Ex i aby nawet po 4 latach wydali taką grę, która nie powali nasze komputery nie brakiem kompatybilnosci z podzespołami, ale nas rzuci na kolana i, jak to powiedział Kargul, "Płacz, bo jak chłop płacze to musi być święto".

Recenzja autorstwa AtheiX

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 26.10.2004

"Deus Ex Invisible War nie jest gniotem, ale nie jest też grą niezwykle wybitną ani lepszą od DX1. Jest grą dobrą, zapewnia parenaście godzin dobrej zabawy. Nie jest wprawdzie warta aż 140 zł (a tyle kosztuje), ale rozrywka, jakiej dostarcza, jest lepsza od rozrywki z niejednej innej gry FPP."

Ułatwieniem jest dla twórców gier podczas przygotowywania i udoskonalania swego produktu, jeśli świat nie śledzi ich z zapartym tchem. Deus Ex przygotowywany był właśnie w takich warunkach: od Warrena Spectora i jego ludzi mało kto czegoś oczekiwał, bo też i mało kto wiedział, że jakiś Deus Ex jest tworzony. W związku z tym Spector i spółka mieli dużą swobodę, a przy tym dobrze z niej skorzystali, bo każdy kto grał w Deus Ex przyzna, że to wspaniała gra i że twórcy się popisali inwencją. Teraz, kiedy uwaga Deusowców z całego świata była skupiona na Ion Storm, miała ona nieco trudniejsze warunki do pracy - gracze, pamiętając znakomitość Deus Ex, oczekiwali kolejnego hitu. Czy zespół twórców stanął na wysokości zadania? Na to pytanie odpowiedź postaram się znaleźć w tej recenzji.

Kończąc wstęp, chciałbym wyrazić swoje niezrozumienie wobec nieuzasadnionych właściwie obaw niektórych fanów, obawiających się jeszcze przed premierą, że z powodu ograniczenia się przez Spectora do roli obserwatora (i dyrektora studia) Invisible War będzie gorsze. Uważam to za strach na wyrost ze względu na to, że dyrektorem projektu był przecież Harvey Smith, główny projektant Deus Ex, i nie jest on jedynym członkiem zespołu twórców Deus Ex, którzy też pracowali nad IW. Pod kierownictwem Smitha w pracach nad IW wzięli udział również m.in. Ricardo Bare, Monte Martinez, Steve Powers, Clay Hoffmann i wielu innych. Tak więc wielu było w gronie twórców IW ludzi doświadczonych z Deus Exami.

Przechodząc już do oceny samej gry, rozpocznę od interaktywności gracza ze światem. Niewątpliwą zaletą IW jest to, że w przeciwieństwie do DX1 dużo mniej jest tu wydarzeń absolutnych i mamy wolny wybór w zakresie tego, dla kogo pracujemy. W DX1 tego nie było (np. zawsze trzeba była najpierw pracować dla UNATCO, potem je zdradzić), natomiast tu możemy co do każdego momentu decydować dla kogo pracować - np. możemy najpierw pracować dla WTO, a później je zdradzić, ale równie dobrze możemy też być wiernymi Zakonowi.

Niestety DXIW ma w stosunku do jedynki pewne "braki", tzn. zniknęło kilka ważnych rzeczy obecnych w pierwszej części. Mowa tu zdolnościach i różnorodności amunicji. Zanik obydwu odejmuje realizmu grze. Bez zdolności oczywiście można bez problemu przejść grę, bo tak jest ułożona, ale w ten sposób mniej unikalna staje się postać stworzona przez każdego gracza. Brak różnorodności amunicji (tzn. jest w grze tylko jedna amunicja uniwersalna) czyni grę jeszcze bardziej nierealistyczną. Jest to mocno naciągane, nie wierzę że kiedykolwiek, nawet za 68 lat, będzie coś takiego naprawdę, bowiem nawet jeżeli ileśtam ołowiu dopasuje się ad hoc do lufy rakietnicy, to i tak nie będzie mogło służyć jako rakieta, bowiem rakiety do wyrzutni to zupełnie inny rodzaj amunicji niż ołów i kule ołowiane (jak wiadomo ołów nie ma właściwości wybuchowych). Zresztą to nie praca magisterska z chemii. Wróćmy do samej gry.

Również miernik życia został zunifikowany dla całego ciała, nie ma odrębnych dla rąk, nóg, korpusu i głowy, a jakby tego było mało to nawet będąc na skraju śmierci Alex - postać, w którą się wcielamy, walczy tak jakby był zupełnie zdrowy. Ubogość wobec DX1 powiększa tu jeszcze fakt, że w przeciwieństwie do jedynki otrzymanie strzału w głowę nie powoduje śmierci.

Gracze DX1 pamiętają zapewne, że jedną z najważniejszych zalet tej części serii była muzyka. Większość tamtych kawałków była tak dobrze skomponowana, że po prostu włączało się grę po to, by posłuchać tej wspaniałej muzyki raz jeszcze, gdy te wszystkie poziomy i misje były już przerobione mnóstwo razy. Niestety po tym względem dwójka prezentuje się gorzej. Na wielu poziomach muzyka albo jest cicha, albo w ogóle jej nie ma. Jedynymi naprawdę wartymi uwagi piosenkami są te od NG Resonance (wykonane przez kidneythieves) - po raz pierwszy w DX muzyka ze słowami. Szkoda tylko że NG Resonance najpierw zapewnia swoich fanów, że słucha rozmów swoich sztucznych dublerek z nimi, a potem nie poznaje jednego ze swoich ulubionych fanów, który tyle uwagi poświęcił tym konstruktom AI...

Dźwięki są w porządku, ale niektóre kwestie Alex (kobiety) zostały wypowiedziane z intonacją na moje odczucie nieadekwatną do sytuacji, poza tym Alex wypowiada je z mniejszym wyrażeniem emocji niż jej męski odpowiednik, czyli minus dla realizmu...

Kilka elementów DX1 jest kontynuowanych w dwójce, takie jak istnienie modów do broni i biomodów. Wśród tych pierwszych zaszły duże zmiany: wiele modów z jedynki zniknęło, pojawiły się inne, ale dosyć ciekawe, np. destabilizer szkła. Biomodów nowych też jest dosyć dużo, ale jest też wiele znanych z poprzedniej części. Wśród nowych biomodów jest Neural Interface będący "spadkobiercą" hackingu - skill z DX1, jako że hakowanie było ważne w DX1, a teraz stało się jeszcze ważniejsze. Tym razem jednak biomody postać może instalować sama, bez pomocy MedBotów, które nawiasem mówiąc nie muszą się naładowywać za każdym leczeniem i nie mają limitu poziomu ran, jaki mogą jednorazowo uleczyć, w przeciwieństwie do jedynki. Biomody można też usuwać, ale wszystkie włożone w usunięty biomod kanistry zostają ten sposób utracone. Nie ma też podziału na kanistry podstawowe i ulepszające - każdy kanister może posłużyć zarówno do instalacji, jak i ulepszenia biomodu, każdy też może zainstalować dowolny biomod z wyjątkiem tego, że kanistry zwykłe mogą instalować biomody zwykłe, a czarnorynkowe - biomody czarnorynkowe.

Infolink, który aż tak ważną częścią niby nie jest, przyciąga uwagę ze względu na kilka posiadanych tu wad. Nie dość że pojawia się: portret postaci trochę na lewo od środka ekranu, a treść wiadomości tuż nad środkiem, ograniczając widoczność, to jeszcze w przeciwieństwie do DX1 nie można podróżować, jeżeli ktoś do nas przez ten Infolink gada. Trzeba stać w miejscu, a na dodatek niektóre wiadomości są bzdurami i mają zerowe znaczenie dla rozgrywki.

Inną ważną wadą jest zdarzanie się następującej sytuacji (mi zdarzyła się już jakieś 3-4 razy): gram sobie i w końcu przechodzę już dużą część gry, robię save, wychodzę z gry np. pograć dla odmiany na pewien czas w co innego, potem wracam i... mimo że nie zdarzyła się żadna awaria, nie zagnieździł mi się żaden wirus ani nic innego takiego, zastaję puste menu "load", czyli nie ma save'ów, które wcześniej zrobiłem. I oto efekty godzin grania idą na marne. A przecież ta gra miała dostarczać przyjemności, a nie powodów do wyrwania sobie włosów z głowy (czego tak swoją drogą nie zrobiłem, gwoli jasności :)).

Co do broni, zmieniło się trochę. Granaty można już tylko rzucać, pojawiły się miny, dodano też kilka nowych rodzajów granatów. Wśród reszty broni zmian już mniej, dodano nową broń, będącą zresztą w świecie DX produktem świeżym, ale wśród FPP nie. Wyrzutnia magnetyczna, bo o niej mowa, była już

w Red Faction, przy czym nie chcę tu posądzać autorów o plagiat, zresztą nawet gdyby to już chyba i tak wystarczająco ich objechałem...

Ponadto w odróżnieniu od pierwszej części, istnieją tu bronie unikalne - tj. występujące w liczbie egzemplarzy jeden zmodyfikowane wersje różnych broni, lepsze od zwykłych, zazwyczaj dobrze schowane.

Ogólnie uważam, że gra jest niewarta swojej ceny (140 zł), choć 80 zł to może bym za nią dał. Wady są na tyle poważne że rzutują w znaczny sposób na jakość gry.

Deus Ex Invisible War nie jest gniotem, ale nie jest też grą niezwykle wybitną ani lepszą od DX1. Jest grą dobrą, zapewnia parenaście godzin dobrej zabawy. Nie jest wprawdzie warta aż 140 zł (a tyle kosztuje), ale rozrywka, jakiej dostarcza, jest lepsza od rozrywki z niejednej innej gry FPP.

Recenzja autorstwa Jacy

Publikacja: Jaca
Data publikacji: 26.10.2004

"Deus Ex: Invisible War nie jest grą złą. Paradoksalnie stał się ofiarą sukcesu jedynki. W porównaniach między nimi zdecydowanie zwycięża pierwsza część i to sprawia tak krytyczne oceny dwójki. Gdybym miał wymienić grzechy główne ION Storm to na pierwszym miejscu zamieściłbym uproszczenie wszystkiego. Później dopiero znalazłyby się inne błędy, których ustrzec się nie sposób."

Wstęp

Świetna fabuła, klimat, rozbudowane możliwości rozwoju postaci i co za tym idze grywalność - to cechy Deus Ex, które najbardziej utkwiły mi w pamięci i nie pozwalały na odejście od monitora. To wszystko było przyczyną tak wielkiego sukcesu pierwszej części. Jak na tle pierwszej części wypada druga część - Deus Ex: Invisible War, postaram się ustalić w dalszej części recenzji.

Bohater (lub bohaterka), w którego się wcielimy nazywa się Alex D.(od razu nasuwa się pewne nazwisko:)) w wyniku zamachu traci całą rodzinę. Zostaje przeniesiony do ośrodka Tarsus Academy w Seattle, gdzie rozpoczynamy grę. Fabuła jest bardzo zawiła, obfituje w zmiany akcji oraz, co najważniejsze, daje nam pełną swobodę wyboru. Nie do końca podoba mi się jednak to, że nasze decyzje nie mają większego wpływu na to, co wydarzy się na końcu przez co ta nieliniowość staje się nieco pozorna. Z drugiej strony, niektóre nasze posunięcia wywołują reakcję w przyszłych wydarzeniach, np. jeśli doniesiemy policji na pewnego delikwenta, po pewnym czasie przeczytamy w ogłoszeniach o wielkim skandalu zakończonym dzięki anonimowemu obywatelowi.

W trakcie poszukiwania swojej legendy (czytelnicy Paolo Coelho wiedzą o co chodzi:D) Alex spotka wiele nowych twarzy, jak również kilku znajomych z pierwszej części z JC na czele. Dobrym rozwiązaniem jest to, że ta sama postać może być zarówno naszym przyjacielem jak i celem misji.

Kolejną rzeczą, jaka mnie zafascynowała w Deus Ex były dialogi, gazety, książki oraz zdarzenia poboczne niezwiązane bezpośrednio z fabułą gry, które pogłębiały jej świat i sprawiały, że stawał się on bardzo realny. Nie spotkałem się z czymś takim w żadnej innej grze a uwierzcie mi, że trochę gier przeszedłem. W sequelu nadal pojawiają się te elementy, jednak zostały znacznie uproszczone, co nie bardzo mi się podoba. Dialogi stały się bardziej sztywne, nie spotkamy gazet, książek też nie ma zbyt wiele. jedynym źródłem informacji są umieszczone w miejscach publicznych terminale.

Twórcy odeszli od genialnego, moim zdaniem, sposobu łamania haseł i kodów. W pierwszej części mogliśmy dostać się przez drzwi zabezpieczone kodem na 4 sposoby: 1 to znajdując gdzieś kod i wpisując go w panel przy drzwiach, 2 sposób to użycie multitoola, 3 to losowe wpisywanie kodu do konsoli, 4, najbardziej radykalny, rozsadzenie drzwi za pomocą LAMa lub LAWa. W drugiej części usunięto możliwość samodzielnego wpisywania haseł. Jeśli nasz bohater znajdzie gdzieś hasło automatycznie je zapamięta. Jest to moim zdaniem zbyt duże uproszczenie.

Generalnie świat gry uległ niestety znacznemu uproszczeniu w stosunku do pierwszej części. Jest to ewidentne skomercjalizowanie Deusa, ukłon w stronę konsol. Dlatego jeśli chodzi o świat gry, pierwsza część ma ewidentną przewagę. Invisible War dorównuje jedynie fabułą.

Grywalność

Twórcy drugiej części wyszli z założenia, że ma być ona zupełnie inną grą niż część pierwsza. Swoje zamierzenia zrealizowali, jednak nie jest to korzystne dla grywalności.

Największym mankamentem Invisible War są wspomniane już uproszczenia, będące zmorą fanów Deus Ex. Recenzowana gra zaliczana jest do gatunku cRPG, jednak przez owe uproszczenia coraz częściej zalicza się ją do zwykłego FPP, co w przypadku poprzedniczki nigdy nie miało miejsca.

Pierwszym i najważniejszym uproszczeniem było zastąpienie wszczepów (augmentations) i umiejętności czymś co nazwano biomodami. Jeśli patrzeć w kategorii samej grywalności to są one zmianą udaną o tyle, że stanowią w miarę atrakcyjne połączenie wszczepów i umiejętności. Podobnie postąpiono z amunicją ujednolicając ją dla wszystkich broni. Dla tego posunięcia nie mogę znaleźć żadnego racjonalnego wytłumaczenia. Nasuwa mi się jedno słowo: konsola. Czy tego oczekiwali fani Deus Ex?? Obawiam się, że nie. Główną bronią Deus Ex jest jego zawiłość, która przez tego typu zmiany traci bardzo dużo. Kolejną zmianę dostrzeżemy zaglądając do ekwipunku. Nie ma tu już slotów w stylu Diablo, które były oceniane w skrajnie różny sposób. Moim zdaniem były jednak lepszym rozwiązaniem od tego zaprezentowanego w Invisible War. Tu każda broń zajmuje 1 miejsce, co nie odpowiada za bardzo realizmowi. Dobrym rozwiązaniem jest natomiast pogrupowanie jedzenia w jeden slot, co było dosyć denerwujące w jedynce.

Na poprawę grywalności nie wpływa na pewno słabe AI przeciwników. Nigdy nie było to najmocniejszą stroną Deus Ex, ale w Invisible War sztuczna inteligencja jest dużo gorsza niż w pierwszej części. Jest to tym bardziej rażące w świetle wypowiedzi, w których twórcy gry się zachwycali reagowaniem wrogów na dźwięk poprzez specjalny system. Tymczasem można swobodnie podejść do wroga bez specjalnych trudności. Po zauważeniu przeciwnicy reagują bardzo opieszale co również trzeba zaliczyć jako minus.

Następnym istotnym elementem grywalności są misje, których poziom w drugiej części jest bardzo zróżnicowany. Po fenomenalnym Seattle przychodzi czas na nieco mdły Kair, lepszy Trier i Antarktydę oraz słabą Liberty Island. To co najbardziej mnie razi to zamknięte przestrzenie, których klimat był znacznie lepszy w pierwszej części. Zdecydowanie brakuje tutaj otwartych przestrzeni.

Zadania zlecane nam są ciekawe i różnorodne. W tej kwestii nie mam żadnych zastrzeżeń. Warto tu jeszcze wspomnieć o specyficznych sytuacjach, które nie kwalifikują się jako zadania, np. w Seattle w bramce do metra na lotnisko siedzi bardzo niekulturalny kasjer, który żąda astronomicznej, jak za bilet, kwoty i sprawia wrażenie bardzo zdenerwowanego. Po przeprowadzeniu głębszej analizy sytuacji możemy rozwiązać jego tajemnicę lub przejść dalej niczego się nie domyślając. Jest to naprawdę wielki plus. Szkoda tylko, że nie ma zbyt wielu takich sytuacji. Do wykonania map powrócę w dalszej części recenzji.

Ostatnim bardzo istotnym elementem grywalności jest długość gry. W tej płaszczyźnie niestety Invisible War zawodzi. Przejście gry zajmuje śmiesznie krótki czas w porównaniu do pierwszej części.

Grafika i HUD

Deus Ex Invisible War wykorzystuje zmieniony Engine graficzny Walfare z Unreala 2 wzbogacony o system fizyczny Havoc uznawany za najlepszy na rynku.

Grafika jest solidna, nie mam większych zastrzeżeń do wyglądu obiektów. W niektórych tylko miejscach nie podoba mi się jakość tekstur obiektów. Nie podoba mi się również wygląd kilku lokacji, jednak ogólnie wyglądają one w miarę estetycznie.

W porównaniu jakość/wymagania nie jest już tak dobrze. Minimalne wymagania sprzętowe (Procesor: Pentium 4 1,3 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX 8.0 32 MB) nie należą do najniższych. Osobiście muszę przyznać, że gra chodzi u mnie płynnie w rozdzielczości 800x600 na full detail (procesor: Athlon XP 2000+, pamięć RAM: 512 MB, karta grafiki: Geforce 3 Titanium 200 64 MB, płyta główna: MSI K7N2 Delta), jednak spotkałem się z opiniami, że ilość klatek w grze często jest niska nawet na dobrym sprzęcie.

Jeśli chodzi o system fizyki to w przeciwieństwie do wielu osób nie mam żadnych zastrzeżeń. Wręcz przeciwnie, jestem pod wrażeniem wspaniałej fizyki obiektów, która została poprawiona w patchu 1.2. W pierwszej części Deusa ten punkt nie był tak mocną stroną.

HUD sprawia generalnie dosyć dobre wrażenie. Został zaprojektowany nowatorsko, można zmienić jego kolor, jak i ustawić poziom przezroczystości. Niepotrzebne jest natomiast umieszczenie wszystkich biomodów po prawej jego stronie. Przestrzeń ta mogłaby zostać wykorzystana w lepszy sposób.

Wnioski

Deus Ex: Invisible War nie jest grą złą. Paradoksalnie stał się ofiarą sukcesu jedynki. W porównaniach między nimi zdecydowanie zwycięża pierwsza część i to sprawia tak krytyczne oceny dwójki. Gdybym miał wymienić grzechy główne ION Storm to na pierwszym miejscu zamieściłbym uproszczenie wszystkiego. Później dopiero znalazłyby się inne błędy, których ustrzec się nie sposób.

Deus Ex Invisible War - Przewodnik

Bronie zwykłe

spis broni zwykłych

Publikacja: nexus
Data publikacji: 30.11.2007

Granaty w trybie alternatywnym wybuchają po zetknięciu z przeszkodą. Miny w trybie alternatywnym wybuchają po 5 sekundach.

Zdjęcie	Nazwa i opis
Broń biała	
	Nóż Bojowy (Combat Knife) Typ obrażeń: sieczne Obrażenia: 5 PŻ Zasięg: 8 stóp
	Łom (Crowbar) Typ obrażeń: ogłuszenie Obrażenia: 8 PŻ Zasięg: 8 stóp
	Miecz Energetyczny (Energy Blade) Typ obrażeń: sieczne Obrażenia: 10 PŻ Zasięg: 8 stóp
	Pałka (Baton) Typ obrażeń: ogłuszenie Obrażenia: 5 PŻ Zasięg: 8 stóp
	Paralizator (Stun Prod) Typ obrażeń: ogłuszenie Obrażenia: 5 PŻ Zasięg: 8 stóp Zużycie amunicji: 2 na sekundę
Pistolety	
	Pistolet (Pistol) Typ obrażeń: balistyczneObrażenia: 6 PŻ Szybkostrzelność: 0,2 sek Zasięg: 50 stóp Zużycie amunicji: 2 Tryb alternatywny: latarka
	Kusza Energetyczna (Boltcaster) Typ obrażeń: trucizna Obrażenia: 31 PŻ Szybkostrzelność: 1 sek Zasięg: 75 stóp Zużycie amunicji: 4 Tryb alternatywny: luneta

Karabiny	
	Strzelba (Shotgun) Typ obrażeń: balistyczne Obrażenia: do 64 PŻ Szybkostrzelność: 1 sek Zasięg: 25 stóp Zużycie amunicji: 6 Tryb alternatywny: granat dymny Szybkostrzelność: 1 sek Zasięg: 40 stóp Zużycie amunicji: 6
	PM (SMG) Typ obrażeń: balistyczne Obrażenia: 3 PŻ Szybkostrzelność: ogień ciągły Zasięg: 50 stóp Zużycie amunicji: 1 Tryb alternatywny: granat błyskowy Szybkostrzelność: 0,25 sek Zasięg: 1000 stóp Zużycie amunicji: 10
	Karabin snajperski (Sniper Rifle) Typ obrażeń: balistyczne Obrażenia: 40 PŻ Szybkostrzelność: 2 sek Zasięg: 1000 stóp Zużycie amunicji: 10 Tryb alternatywny: luneta Obrażenia: 40 PŻ Szybkostrzelność: 2 sek Zasięg: 1000 stóp Zużycie amunicji: 10
	MagStrum (Mag Rail) Typ obrażeń: elektryczne/EMP Obrażenia: 25 PŻ Szybkostrzelność: 1 sek Zasięg: 75 stóp Zużycie amunicji: 6 Tryb alternatywny: strzelanie przez ściany/EMP Obrażenia: 25 PŻ Szybkostrzelność: 1 sek Zasięg: 100 stóp Zużycie amunicji: 6
Broń ciężka	
	Miotacz Ognia (Flamethrower) Typ obrażeń: ogień Obrażenia: 7,5 PŻ Szybkostrzelność: 0,25 sek Zasięg: 24 stopy Zużycie amunicji: 2 Tryb alternatywny: kula napalmu Obrażenia: 5 PŻ/sek przez 5,5 sek Szybkostrzelność: 0,25 sek

	Zasięg: 45 stóp Zużycie amunicji: 8
	Wyrzutnia rakiet (Rocket Launcher) Typ obrażeń: wybuchowe Obrażenia: 60 PŻ Szybkostrzelność: 2 sek Zasięg: 500 stóp Zużycie amunicji: 10 Tryb alternatywny: rakieta kierowana
Granaty	
	Granat wybuchowy (Concussion Grenade) Typ obrażeń: wybuchowe Obrażenia: 80 PŻ Promień działania: 24 stopy
	Granat EMP (EMP Grenade) Typ obrażeń: EMP Obrażenia: 50 PŻ Promień działania: 16 stóp
	Granat gazowy (Gas Grenade) Typ obrażeń: trucizna Obrażenia: 5 PŻ Promień działania: 24 stopy
	Granat zakłócający (Scrambler Grenade) Typ obrażeń: brak Obrażenia: N/D Promień działania: 16 stóp
	Granat błyskowy (Flash Bomb) Typ obrażeń: oślepienie Obrażenia: N/D Promień działania: 24 stopy
	Pajęcza bomba (Spiderbomb) Typ obrażeń: EMP/Elektryczne (atak pająka)
	Ogłuszacz (Noisemaker) Typ obrażeń: N/D (ściąga uwagę osób postronnych)
Miny	
	Mina wybuchowa (Conclussion Proximity Mine) Typ obrażeń: wybuchowe Obrażenia: 100 PŻ Promień działania: 32 stopy
	Mina EMP (EMP Proximity Mine) Typ obrażeń: EMP Obrażenia: 75 PŻ Promień działania: 24 stopy
	Mina zakłócająca (Scrambler Proximity Mine) Typ obrażeń: N/D Obrażenia: N/D Promień działania: 16 stóp

Biomody

przewodnik po biomodach

Publikacja: Agent Smif
Data publikacji: 17.05.2004

Ramiona	
	Strength Enhancement (pasywny) Dzięki niemu Alex będzie mógł pomieścić więcej w ekwipunku.
	Biotox Attack Drone (aktywny) Atakuje wszystkich żywych wrogów trującymi bełtami, efekt podobny do strzału z kuszy, tyle że śmiertelny.
	Bot Domination (aktywny) Pozwala na kontrolowanie maszyn z widoku pierwszoosobowego; z początku niewielkie obiekty (kamery, karabinki automatyczne), potem coraz większe sztuki...
Czaszka	
	Cloak (aktywny) Niewidzialność dla ludzi i innych stworzeń organicznych. Dobry biomod do przechodzenia gry "bez jednego wystrzału".
	Hazard Drone (aktywny) Wykrywa toksyny i redukuje zadawane przez nie obrażenia.
	Neural Interface (pasywny) Włamywanie się do komputerów, po ulepszeniu umożliwia szybsze hackowanie i daje więcej dostępnych opcji. Bardzo przydatna rzecz; nie pobiera bioenergii.
Oczy	
	Vision Enhancement (aktywny) Ulepszone widzenie - wyróżnianie postaci, maszyn i przedmiotów, a po ulepszeniu - widzenie przez ściany!
	Regeneration (aktywny) Po prostu regeneracja. Bardzo ułatwiająca grę zabawka, jeden z najlepszych biomodów.
	Spy Drone (aktywny) Sonda szpiegowska, może służyć też jako broń EMP, a na najwyższym poziomie ogłusza żywe jednostki.
Nogi	
	Speed Enhancement (aktywny) Szybsze bieganie, wyższe skakanie.
	Move Silent (pasywny) Ciche chodzenie, a po ulepszeniu nawet bieganie. Przydatne dla pacyfistów albo... cichych morderców.
	Health Leech Drone (aktywny) Coś specjalnie dla wampirów - pobieranie życia z trupów. Ja jednak zostanę przy regeneracji :).

Szkielet	
	Aggressive Defense Drone (aktywny) Wysadza lecące w stronę Alexa granaty i rakiety zanim zdążą dojść do celu.
	Thermal Masking (aktywny) Niewidzialność dla maszyn (robotów, kamer, karabinów automatycznych).
	Electrostatic Discharge (aktywny) Dodaje do ataków wręcz Alexa ładunek EMP; na najwyższym poziomie "nawraca" roboty na jedyną słuszną drogę (atakują swoich byłych sprzymierzeńców).

Cheaty

ułatwienia do gry

Publikacja: Jaca
Data publikacji: 23.10.2004

Uwaga

Przed wprowadzaniem jakichkolwiek zmian należy wykonać kopię zapasową pliku DEFAULT.INI. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za żadne straty poniesione w wyniku wprowadzenia zmian.

Ostrzeżenie: stosowanie poniższych ułatwień może spowodować utratę satysfakcji z grania i inne negatywne zmiany w psychice gracza :). jeśli zatniesz się w którymś momencie, sprawdź wszystko jeszcze raz lub skorzystaj z poradnika zanim wstukasz jakiegoś "czita".

Aby wprowadzić cheaty należy znaleźć w folderze gry plik DEFAULT.INI. Następnie trzeba zmienić atrybuty pliku poprzez wyłączenie opcji "tylko do odczytu". Teraz możemy rozpocząć wpisywanie cheatów:

God Mode
Następujący fragment
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0 Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0 Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25 Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75
Zamień na
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=0.0 Difficulty_Player_Damage_Normal__d=0.0 Difficulty_Player_Damage_Hard__d=0.0 Difficulty_Player_Damage_Real__d=0.0

Łatwiejsi przeciwnicy
Następujący fragment
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25 Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0 Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75 Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5
Zamień na

```
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.0
```

Wartość Difficulty AI Damage można ustawić większą co w ostateczności pozwoli zabić każedgo przeciwnika jednym strzałem.

Debug Menu
Otwórz plik DX2UI.ini i znajdź fragment
[DebugMenu] Type=Menu ;Pos_Z=-8 Placement_X=CENTER Placement_Y=CENTER PauseGame=True AutoSizeWidth=True AutoSizeHeight=True Color_Normal_R=0 Color_Normal_B=0 Color_Normal_G=0 Color_Normal_A=255 Texture_Mid=text_blacking ;Texture_Corner=text_bracket ;TextColor_R=255 ;TextColor_G=255 ;TextColor_B=255 ;TextColor_A=255 TextShadowColor_R=0 TextShadowColor_B=0 TextShadowColor_G=0 TextShadowColor_A=150 Font=HUD_Inventory ;BorderWidth=32 MenuDefinitionFile=DX2Menu.ini ListenForMouseClicks=True InputLayerName=DebugMenu
Zamień na

```
[DebugMenu]
Active=ACTIVE
Type=Menu
;Pos_Z=-8
Placement_X=RIGHT
Placement_Y=BOTTOM
PauseGame=True
AutoSizeWidth=True
AutoSizeHeight=True
Color_Normal_R=0
Color_Normal_B=0
Color_Normal_G=0
Color_Normal_A=255
Texture_Mid=text_blacking
;Texture_Corner=text_bracket
;TextColor_R=255
;TextColor_G=255
;TextColor_B=255
;TextColor_A=255
TextShadowColor_R=0
TextShadowColor_B=0
TextShadowColor_G=0
TextShadowColor_A=150
Font=HUD_Inventory
;BorderWidth=32
MenuDefinitionFile=DX2Menu.ini
ListenForMouseClicks=True
InputLayerName=DebugMenu
```

Debug Menu umożliwia dostęp do: statystyk, wyboru renderingu, cheatów (latanie, ghost mode, nieśmiertelność, nieskończona ilość amunicji i bioenergii, wszystkie bronie i biomody itp.) oraz wielu innych mniej lub bardziej przydatnych opcji. Po Debug Menu można się poruszać włączając główne menu gry, okno ekwipunku, biomodów lub notatek (tam gdzie jest widoczny kursor). Pozycje wybiera się za pomocą myszki bądź klawiszami 2 i 5 z klawiatury numerycznej, potwierdzając wybór lewym klawiszem myszki. Aby przejść w drzewie menu o poziom wyżej należy nacisnąć klawisz Backspace w czasie gry, gdy widoczny jest celownik broni.

Easter Eggs
Tajne zakończenie
W zniszczonej kwaterze UNATCO (na Liberty Island) w pierwszym pokoju zobaczysz flagę. Podnieś ją i zanieś do łazienki w pokoju Menderlay. Zlokalizuj "wychodek" i wrzuć tam flagę, po czym spuść wodę. Teleporter przeniesie cię na specyficzne party. Jego skład zależeć będzie od tego kto był na twoim celowniku;].
Krwawiące krzesło
W Upper Seattle na stacji metra, gdzie spotykamy przemiłego czarnoskórego "kasjera" w okienku pod kamerą znajduje się krzesło. Po "uzgodnieniu" z nim warunków przejścia uderzamy w krzesło, które zaczyna krwawić:).

Poradnik

czyli jak grać skutecznie

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 20.11.2004

Wstęp

Wolność

Deus Ex: Invisible War to gra stawiająca na wolność wyboru, która daje pole do popisu Twojej pomysłowości. Ten sam fragment gry można zawsze przejść na wiele sposobów. Możesz zawsze wybrać ten najłatwiejszy (lub najsłuszniejszy) dla Ciebie - np. skradać się niczym Garret z Thiefa albo wystrzelić 10 kilo ołowiu nie bacząc na alarm (swoją drogą w grze nie znajdziemy magazynków dla poszczególnych broni, tylko uniwersalną amunicję). Ponadto Twoje wybory będą miały większy wpływ na rozgrywkę w stosunku do poprzedniej części.

Co to dla Ciebie?

Pierwszą kwestią, w jakiej mogę doradzić, jest ustalenie poziomu trudności. Największą frajdę, moim zdaniem, daje gra na poziomie realistic, ponieważ jest ona bardzo dynamiczna, a poziom trudności i tak nie jest zbyt wygórowany. Ciekawa jest różnica pomiędzy hard a realistic. Otóż wbrew pozorom na tym drugim łatwiej jest zabić przeciwnika, ale Alex ma mniejszą wytrzymałość i przez to jest łatwiejszym celem. Preferuje to więc taktykę dyskretnego eliminowania przeciwników.

Styl, styl...

Następnie należałoby pomyśleć nad stylem gry, jaki się preferuje. Ten można zmienić w każdej chwili, więc nie jest to kluczowa decyzja. Osobiście uważam, że największą frajdę sprawia przejście gry "po cichu", nie zwracając na siebie uwagi wrogów.

Co wybrać?

Do odpowiedniego stylu gry powinieneś wybrać odpowiednie uzbrojenie i biomody, które pomogą Ci pokonać przeciwników. Praktyczne porady na ten temat znajdziesz w dalszych częściach poradnika.

Biomody

W tej części poradnika znajdziecie opis biomodów jakie Alex może sobie wszczepić. Jedną część ciała można uzupełnić tylko jedną modyfikacją. Te dzielą się na legalne - ogólnie dostępne oraz nielegalne (dostępne na czarnym rynku). Do instalacji biomoda używa się kanistra, przy czym raz zainstalowana modyfikacja może być usunięta, jednak z utratą użytego do instalacji kanistra.
Oto krótka charakterystyka biomodów dla poszczególnych części ciała:

Czaszka

Cloak - podobnie jak implant o tej samej nazwie z DX1 - czyni postać niewidzialną dla oka organicznego, dla robotów, kamer i działek już nie. Defensive Drone broni twoją postać przed

promieniowaniem, trucizną i innymi zagrożeniami. Neural Interface to odpowiednik DX1-owej umiejętności hacking, czyli umożliwia włamywanie się do komputerów. Na pierwszym poziomie możesz tylko wyłączać kamery, na drugim również działka, a na trzecim możesz nawet je kontrolować. I ten jeden nie zużywa bioenergii.

Oko

Vision Enhacement jak sama nazwa wskazuje - jest wzmocnieniem wzroku twojej postaci: włączywszy go możesz widzieć w ciemnościach, a ulepszywszy widzieć także przez ściany. Regeneration umożliwia przywrócenie straconej żywotności. Prędkość jej przywracania i w konsekwencji zużywana przy tym bioenergia zależą od poziomu biomodu; Regeneration wyłącza się sam, gdy twoja żywotność dojdzie do poziomu "full". Spy Drone działa tak samo, jak implant o tej samej nazwie z DX1: zdalnie sterowany dron z kamerą i bronią EMP... Siła ataku, mającego niewielki zasięg, zależy od poziomu biomodu. Zaatakowanie jest równoznaczne z autodestrukcją drona.

Ręka

Strength Enhacement, który jako jedyny z tej grupy nie potrzebuje bioenergii, podwyższa twoją siłę fizyczną, powiększają mięśnie... Pozwala ci w ten sposób podnosić cięższe przedmioty i nosić więcej rzeczy w ekwipunku, a także podwyższa obrażenia zadawanie przez ciebie bronią białą. Ma więc funkcje obydwu implantów z DX1 wszczepianych do rąk, a jednocześnie jest trochę ulepszonym biomodem. Biotox Attack Drone to, jak sama nazwa wskazuje, dron uzbrojony w bełty biotoksyczne; podobnie jak kusza, jest cichy, atakuje tylko ludzi i zwierzęta. Zużywa energię tylko podczas strzelania. Bot Domination pozwala sterować przez pewien czas robotem, działkiem lub kamerą. Długość czasu, przez jaki możesz sterować takim obiektem, oraz energia jaką na to zużywasz - zależy od poziomu biomoda...

Szkielet

Aggresive Defense Drone działa tak samo jak Aggressive Defense System z DX1, tzn. detonuje rakiety i granaty lecące w twoją stronę. Im wyższy poziom wszczepu, tym większy zasięg detonacji. Thermal Masking działa identycznie, jak Radar Transparency z jedynki, tj. czyni cię niewidzialnym dla mechanicznych wrogów: robotów, działek i wieżyczek. Natomiast Electrostatic Charge, który jako jedyny z tej grupy nie zużywa energii, dodaje obrażenia EMP do tych zadawanych przez ciebie w walce wręcz.

Noga

Speed Enhacement, tak jak w DX1, zwiększa prędkość z jaką możesz biegać, wysokość na jaką możesz skakać i wysokość, z której możesz spaść bez zaznania obrażeń. Run Silent również, tak jak jego odpowiednik z DX1, stopniowo wycisza - wraz z ulepszaniem tego biomodu - chód, bieganie i skakanie twojej postaci oraz pozwala na bezobrażeniowe skakanie z coraz wyższych wysokości wraz z rozwojem tej biomodyfikacji. Jak jedyny z tej grupy nie zużywa bioenergii. Health Leech Drone leczy twoją postać energią wyssaną z leżących obok twojej postaci martwych ciał i osób nieprzytomnych.

Bronie

"Narzędziem pracy" naszego bohatera jest oczywiście broń. Tę możemy podzielić na kilka kategorii obejmujących: pistolety, karabiny, broń ciężką, granaty i miny oraz broń białą.

Pistolety

Kategoria ta obejmuje pistolet i kuszę. Kusza jest oczywiście wyciszona, natomiast do pistoletu można zainstalować tłumik. Pistolet jest bronią, z której jeden strzał, nie zużywający wiele amunicji, może zabić zwykłego żołnierza... Zwłaszcza gdy doinstalujemy doń Konwerter EMP. Ponadto jego latarka (nie wyczerpuje baterii) jest dobrą alternatywą dla biomodu latarki. Pistolet jednak nie sprawdza się w walce z robotami i paladynami. Również w walce z kilkoma przeciwnikami naraz jest czasem niewystarczający. Kusza dwoma bełtami - zużywającymi stosunkowo mało amunicji - załatwia każdego zwykłego żołnierza, a nawet mutanty - z wyjątkiem Karkianów, które trzeba dobić. Problemem jest jednak to, że zanim trucizna z bełtu zadziała na przeciwnika, ten jest wciąż zdolny do walki... Przez ten czas najlepiej się gdzieś ukryć.

Karabiny

W skład tej grupy wchodzą następujące bronie - strzelba, karabin szturmowy (SMG), railgun i karabin snajperski. Strzelba sprawdza się kiepsko w walce na dłuższą metę, ale jest bardzo dobra na bliskie odległości. Można jej skutecznie używać przeciwko robotom-pająkom, od biedy przeciw robotom ochrony.
Karabin szturmowy to broń do walki z kilkoma wrogami naraz, z pozoru dobra, ale bez problemu można przejść grę nie używając jej wcale. Podczas strzelania ogniem ciągłym, wskutek odrzutu spada celność broni.
Railgun to na pozor dobra bron, bardzo pozadana przez WTO, jednak slaba sila razenia i powolnosc zmniejszają jej efektywnosc. Skuteczna jest tylko przeciw zwykłym żołnierzom, a na tych z kolei szkoda marnować amunicję zżeraną chciwie po każdym strzale, podczas gdy można ich zlikwidować znacznie mniejszym kosztem.
Karabin snajperski to pożyteczna broń, choć jeden strzal pożera sporo amunicji (zwłaszcza , kiedy używamy lunety). Mimo to, używanie tej broni zdecydowanie opłaca się...

Broń ciężka

Broń ciężka to miotacz ognia i wyrzutnia rakiet. Ta pierwsza broń jest praktycznie nieprzydatna, nieskuteczna przeciw robotom... A na ludzi szkoda marnować amunicję (coż za praktyczne podejście;) - cop).
Za to wyrzutnia rakiet jest niezbędna. Sprawdza się przeciw robotom i opancerzonym Paladynom. Dodatkowo w trybie alternatywnym wystrzeliwuje rakiety samonaprowadzające się na cel.

Granaty i miny

W skład tej grupy wchodzą: granat zwykły, granat EMP, granat z wirusem elektronicznym, granat z gazem trującym, granat ogłuszający, granat oślepiający, granat pajęczy i flara. Ten pierwszy nie wymaga dłuższego komentarza - najbardziej użyteczny jest przeciw Paladynom Templariuszy w zbrojach. Granat EMP emituje w polu rażenia wiązki promieni EMP wyłączające wszelki wrogi sprzęt mechaniczny: kamery, działka, roboty (unieruchomienie robota wojskowego wymaga użycia dwóch granatów EMP). Granat z wirusem elektronicznym emituje ten wirus do pamięci robotów - przez pewien czas walczą one po Twojej stronie. Granat z gazem trującym rozprzestrzenia gaz na niewielkim obszarze, przez co wrogowie organiczni ponoszą obrażenia od trucizny (gaz ten rozprzestrzenia się też po śmierci każdego Elitarnego Komandosa Illuminati). Granaty ogłuszający i oślepiający nie wymagają komentarza, działają tak, jak sama nazwa wskazuje. Granat pajęczy to złożony i wyłączony robot-pająk,

który po rzuceniu w dane miejsce właśnie tam się uruchomi i będzie atakował wrogów wysyłając wiązki EMP. Flara służy oczywiście do oświetlania ciemnych miejsc.
Miny są odpowiednikami niektórych granatów i działają tak jak one - chociaż np. mina zwykła jest nieskuteczna przeciw Paladynom Templariuszy w zbrojach. Istnieją następujące rodzaje min: zwykła, EMP i z wirusem elektronicznym.

Broń biała

Zacznę od miecza. Miecz energetyczny, który zdobyć można już w apartamencie Ministra Kultury w Seattle, to najlepsza broń biała. Jedyna słuszna (ze względu na to, że zajmuje tyle miejsca co nóż) do walki wręcz, niszczenia skrzyń i innych przedmiotów oraz wszelkich ataków z zaskoczenia i od tyłu. Ma ostrze energetyczne, podobne do miecza Dragon's Tooth z DX1 (który, nawiasem mówiąc, w DX:IW występuje jako wersja miecza energetycznego i jest w apartamencie ze wspomnień JC z Hong Kongu). Nóż i pałkę zdobędziemy prawie na początku gry, paralizator też.
Nóż, w przeciwieństwie do pałki, może zniszczyć skrzynki, ale jeśli ktoś nie chce zabijać przeciwników, polecam pałkę i paralizator.
Łom występuje rzadziej, ale nie jest wcale lepszy od noża czy pałki. Ze wszystkich broni białych tylko paralizator wymaga amunicji.

Przeciwnicy

Przeciwników w DX:IW można podzielić na kilka grup, biorąc pod uwagę stopień trudności walki z nimi oraz to, czy są ludźmi, robotami lub mutantami. Na przykład, mimo że Templariusze-Paladyni i żołnierze WTO różnią się zasadniczo wyglądem, to załatwia ich się w ten sam sposób. Niniejsze opracowanie jest połączeniem opisów wrogów i porad dotyczących ich zwalczania.

Paladyni Templariuszy (bez zbroi), Żołnierze WTO, Poszukiwacze Zakonu, Strażnicy SSC

Jeden celny strzał w głowę może ich załatwić. Nie mają jednolitej broni. W kolejnych etapach gry praktycznie standardem staje się posiadanie przez nich broni kategorii karabinowej, tj. karabinów szturmowych, strzelb i karabinów snajperskich, a także granatów: EMP, pajęczych, świetlnych. Należy starać się zabić ich od razu, zanim rzucą granaty (zwłaszcza pajęcze). O walce z robotami-pająkami czytaj w opisie grupy Roboty.

Paladyni Templariuszy (w zbrojach), Roboty: Wojskowy, Bezpieczeństwa, Latający Bezpieczeństwa, Poszukiwacz Myśliwych, Pająk

Dlaczego dodałem do tej kategorii Paladynów Templariuszy w zbrojach? Dlatego, że ich zbroje czynią ich tak wytrzymałymi, jak roboty - nie wystarczy jedna rakieta, żeby ich pokonać, trzeba użyć dwóch. Ponieważ amunicja nie rośnie na drzewach, lepiej jest najpierw strzelić rakietą, a potem podejść do niego bliżej i włączyć trzeciopoziomowy Aggressive Defense Drone, który zdetonuje - niskim kosztem bioenergii - rakiety tak blisko Paladyna, że zniszczy go po wystrzeleniu przez niego 2-3 rakiet. Ponadto, baterie bioenergii i roboty naprawcze łatwo znaleźć, więc bioenergia to nie problem.
Roboty Wojskowe zwalczamy w podobny sposób. Można też osłabić je granatami EMP, a potem użyć w w/w sposób ADD. Robota Bezpieczeństwa, zwanego buldogiem, jego latającego odpowiednika (podobnego z nazwy, a nie z wyglądu) i Poszukiwacza Myśliwych zniszczyć można ok. 3 strzałami ze strzelby lub - lepiej - unieruchomić granatem EMP (te występują częściej niż granaty zwykłe i scramble). Można też przeciw nim użyć własnego granatu pajęczego, ale mogą go łatwo zniszczyć: "buldog" ma strzelbę, Powietrzny Robot Bezpieczeństwa karabin maszynowy, a Poszukiwacz

Myśliwych Mag Rail. Ważny jest więc element zaskoczenia.
A skoro mowa o robotach pająkach... Wrogie nam pajączki zwalczamy strzelbą. Wystarczą 2 strzały, na cięższego czasami 3 (osobiście spotkałem go tylko raz - w Mako Ballistics - i zostawiłem zamkniętego w kanale wentylacyjnym).

Graye, Greasele, Karkiany

Graye i Greasele załatwia się podobnie - parę strzałów w głowę ze zwykłego pistoletu wystarczy. Istnieje nawet specjalny pistolet do pozbywania się greaseli. Można go znaleźć w slumsach Niższego Seattle, w kanałach. Trzeba jednak najpierw zabić dwa Karkiany. Te zaś są bardziej wytrzymałe. Najlepiej oddać dwa strzały ze strzelby, a potem wykończyć je pistoletem. Jeżeli masz dokąd uciec i przeczekać działanie trucizny, to możesz zamiast tego użyć kuszy. Dwa bełty i strzał z pistoletu w głowę wystarczą.

Saman, Billie Adams, JC Denton, Paul Denton, Elitarni Komandosi Illuminati

Paula Dentona można wykończyć w bardzo prosty sposób: wystarczy w Kairze poprosić Samana o pasowanie na rycerza, potem dać Dr. Toddowi próbkę swojej krwi, a na Wyspie Wolności nie zawracać sobie głowy Paulem - Templariusze go wykończą. Oczywiście można też wyłączyć system wspomagania życia, ale to oznacza walkę z Templariuszami z terminalu #24. Jeżeli nie planujesz współpracować z ApostleCorp i JC, to nie ratuj Paula Dentona. Jeżeli jednak uratujesz Paula, a potem obrócisz się przeciw jego bratu, zabija się ich obydwu bardzo podobnie: najpierw strzał rakietą, potem kilka z pistoletu. Polecam również karabin snajperski.
Saman ma wyrzutnię rakiet, więc trzeba mieć włączony ADD. Detonacja rakiet blisko Samana osłabi go i wtedy wystarczy parę strzałów z pistoletu. Billie Adams pada po kilku celnych strzałach z pistoletu, można też użyć kuszy. Szkoda marnować wyrzutnię rakiet i karabin snajperski. Elitarnych Komandosów Illuminati załatwiają dwa celne strzały z pistoletu lub jeden strzał z karabinu snajperskiego z użyciem lunety...

Zakończenie

Na zakończenie chciałbym udzielić jeszcze kilku praktycznych rad, które powinny pomóc początkującym graczom dostosować taktykę do preferowanego stylu gry.

- Podobnie jak w DX1, tu również warto wyłączać kamery i działka, bo te zwykle są umieszczone w ważnych miejscach i mogą sprawić poważne kłopoty.
- Ava transportuje cię za darmo, latałbym więc z nią, mimo że Sid czasem wysadza cię w korzystniejszych miejscach.
- Rzeczy, których nie można dodać do ekwipunku (np. pudła, skrzynki etc.), nie zostały umieszczone na planszy tylko dla dekoracji, ale głównie po to, żebyś w razie czego (mówię do pacyfistów) mógł ukrywać się za beczkami i odwracać uwagę wrogów rzucając w nich np. doniczkami.
- Jeżeli zamierzasz często korzystać z usług sprzedawców broni, to kup sobie Neural Interface od Omarów i ulepsz go do poziomu 2 (aż na 3 nie trzeba), wtedy będziesz mógł kosić kasę z bankomatów. Dwa razy (w Seattle i w Kairze) będziesz też miał szansę uzyskać u nich zniżkę wykonując dla nich różne prace.
- Neural Interface może się też przydać cichym zabójcom (jak skill Computers w DX1), którzy będą mogli za jego pomocą przejąć kontrolę nad działkami i użyć ich przeciw wrogom,

samemu nie walcząc. Podobnie scramble grenades na jakiś czas będą "przekonywały" wrogie roboty do wykonania brudnej roboty za ciebie... ty zaś będziesz musiał tylko naprowadzić na nie wrogów...

- Deus Ex IW nie jest grą, w której można bezmyślnie zabijać. Oczywiście, jeśli wykonujesz misję na terenie wroga i jesteś agresywnym graczem, zabicie strażnika jest tu wskazane, choć zawsze możesz zmienić swój styl gry w trakcie rozgrywki. Jednak na obszarze "cywilnym", np. w klubie, nie zabijaj, bo spotkają cię za to przykre konsekwencje...
- Nie walcz ze zbyt wieloma wrogami naraz. Raczej napadaj znienacka, walcz otwarcie z najwyżej 2-3 wrogami-ludźmi naraz, chyba że mają snajperki, to ich likwiduj pojedynczo. Jeden po drugim (a nie np. 2 czy więcej naraz) należy niszczyć także roboty, które ze względu na swoje dobre uzbrojenie potrzebują tylko kilku chwil, by cię zabić. Wyjątkiem są tu małe pająki-roboty, które można bezpiecznie niszczyć po 2 naraz.
- Greasele są bardzo niebezpieczne, a często warto je zabić, mimo że są wtedy w grupach po 2-3. Jak to robić? Rzuć między nie robota-pająka, zabije je on bez uszkodzeń.
- W Deus Ex IW, tak jak w jedynce, nie zachorujesz od nadmiaru słodyczy, więc jedz czekoladę (i jedzenie z soi), gdy tylko chcesz (nadają się one do leczenia ran, zatem najlepiej je zjeść wtedy, gdy jesteś ranny).
- Pacyfiści się ucieszą wiedząc, że mogą być niewidzialni zarówno dla organicznych wrogów jak i kamer, działek czy robotów. Polecam im sprawienie sobie obydwu "niewidzialności" nie tylko dlatego, że doskonale pasują do ich stylu gry, ale dlatego też, iż uwolni ich to od walki z robotami, które mogą czasami sprawić poważne kłopoty.
- Jeżeli jesteś pacyfistą i lubisz po prostu omijać wrogów lub przechodzić obok nich niezauważony, to najpierw sprawdź, czy do celu nie wiedzie kanał wentylacyjny lub zacieniona droga. Czasami takowych nie ma, ale w takim wypadku lepiej zainstalować aug Cloak niż inwestować w Enviromental Training, aby wydłużyć czas działania kamizelki termooptycznej. Wprawdzie Cloak zżera trochę energii, ale w grze i tak jest mnóstwo baterii z bioenergią, więc korona ci z głowy nie spadnie i odzyskasz wtedy możliwość włączenia niewidzialności.
- Przed każdą walką (tu znów do graczy agresywnych) z robotami wojskowymi lub wrogami z wyrzutniami rakiet na dużej odległości włącz Aggresive Defense Drone (najlepiej mieć go na minimum 2 poziomie), który umożliwi zdetonowanie rakiet przez nich wystrzelonych przed uderzeniem w ciebie. Uważaj jednak na roboty wojskowe bo nawet ADD na 3 poziomie może czasami być nieskuteczny.
- Nie szanuj prywatności ludzi :), włamuj się im do biur, czytaj ich pocztę, notatki na DataCube'ach, etc. Znaleźć tam można (zwłaszcza na DataCube'ach) ważne informacje.

Miłego grania!

Mody do broni

spis modyfikacji do broni

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 7.12.2004

Mody do broni wyświetlane są w menu osobnym od Inventory. Menu to aktywuje się klikając w Inventory na jakąkolwiek broń i wybierając opcję "Weapon Mods". Nie każdą modyfikację można zainstalować na dowolnej broni. Każda broń może przyjąć maksymalnie dwie modyfikacje. Zainstalowaną modyfikację można zmieniać na inną, tracąc tym samym poprzednią.

Modyfikacje do broni	
	Zwiększenie zasięgu (Increased Range) Działa tak samo, jak jego "przodek" z pierwszego Deus Exa: zwiększa zasięg broni o połowę.
	Zwiększenie obrażeń (Increased Damage) Nowość w stosunku do DX1: zwiększa obrażenia zadawane przez broń o 15%.
	Destabilizator szkła (Glass Destabilizer) W DX:IW większość szyb podczas rozbicia uruchamia alarm. A, w przeciwieństwie do DX1, W DX:IW alarm bardzo utrudnia wykonanie misji. Dlatego warto wyposażyć się w ten mod: trafiwszy w szkło dezintegruje je bez włączania alarmu, ale nie działa na szkło nietłukące się. Przez swe działanie zwiększa pobór amunicji.
	Oszczędność amunicji (Ammo Scavenger) Zwiększa ilość strzałów o 25%, jaką można oddać z jednego magazynka.
	Konwerter EMP (EMP Converter) Kiedy zainstalujesz ten mod na broni, zadajesz - oprócz zwykłych obrażeń - obrażenia EMP, przydatne przede wszystkim na działka, roboty i kamery. Muszę jednak wspomnieć, że nawet i bez tego moda kamerę można zniszczyć trzema strzałami z pistoletu Red Greasel Hunter.
	Szybkostrzelność (Refire Rate) Zwiększa szybkostrzelność broni. Zastanów się dobrze, która broń u ciebie strzela najwolniej... I to właśnie w niej zainstaluj ten mod.
	Pocisk odłamkowy (Fragmentary Round) Dzięki temu modowi pocisk przy trafieniu rozpada się na odłamki, które - trafiwszy w cel - zadają znacznie większe obrażenia. EMP Converter i Fragmentary Round stanowią miłą alternatywę dla Increased Damage.
	Tłumik (Silencer) Tłumik - raczej nie wymaga komentarza. Po prostu wycisza broń.

Bronie unikalne

opis i lokalizacja broni unikalnych

Publikacja: AtheiX
Data publikacji: 7.12.2004

Deus Ex to specyficzna gra, która lubi zaskawiać. Za każdym razem przechodząc grę od nowa, napotykamy na coś, o istnieniu czego nie mieliśmy nawet pojęcia. Do takich niespodzianek należą z pewnością bronie unikalne. Oto krótka charakterystyka i opis miejsca ich ukrycia.

Bronie Unikalne	
	Red Greasel Hunter Pistolet znacznie lepszy od zwykłych: trzy strzały niszczą kamerę. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że prawie niezbędny. Zamiast żółtej latarki ma czerwoną, która jest niezauważana przez wrogów. Znajdziesz go w kanałach slumsów Dolnego Seattle (Lower Seattle) przy ciele Omarowego Protektora - aby się tam dostać, musisz zabić dwa karkiany. Statystyki: Obrażenia: 7 PŻ Szybkostrzelność: 0,3 sek Zasięg: 50 stóp Zużycie amunicji: 2
	Dragon's Tooth Tak! Miecz nanotechnologiczny z DX1 wraca! Znajdziesz go oczywiście w apartamencie Maggie Chow w Hong Kongu, odwiedzając go we wspomnieniach JC. Statystyki: Obrażenia: 15 PŻ Zasięg: 10 stóp
	Toxin Blade Nóż, który - jak sama nazwa wskazuje - zadaje oprócz zwykłych także obrażenia toksyczne. Znajdziesz go w Emerald Suites w apartamencie 2225. Nóż jest pod poduszką w sypialni. Uwaga: właściciel jest w domu, więc zabij go cicho, od tyłu. Dwa ciosy noża wystarczą. Statystyki: Obrażenia: 8 PŻ Zasięg: 8 stóp
	Kusza Hellfire Wystrzeliwuje ogniste bełty. Kuszę Hellfire znajdziesz na trzecim piętrze pierwszej części magazynu Nassifów. Można się tam dostać tylko w nastepujący sposób: idź na drugie piętro na balkon, spójrz w górę przez balustradę - zobaczysz tam balkon trzeciego piętra... Wskocz tam (najłatwiej jest, jak masz Speed Enhacement). Tam przejdź kanałem wentylacyjnym do pokoju, w którym znajdziesz kuszę. Statystyki: Obrażenia: 10 PŻ Szybkostrzelność: 1 sek

	Zasięg: 75 stóp Zużycie amunicji: 10
	Assasin Pistol Znajduje się w Tawernie Dziewięć Światów w Trewirze, na piętrze niedaleko wejścia i strażniczki SSC, w południowozachodnim rogu pomieszczenia. Tawerna znajduje się na drugim z dwóch placów miejskich Trewiru, dojdziemy tam tymi wąskimi uliczkami z głównego placu. Assasin Pistol jest bardzo silny, posiada celownik optyczny. Statystyki: Obrażenia: 10 PŻ Szybkostrzelność: 0,5 sek Zasięg: 100 stóp Zużycie amunicji: 3
	Widowmaker (Owdawiacz) SMG To właściwie nie jest karabin tylko wyrzutnia granatów hałasowych i granatów pajęczych. Jest w Kairze, ale tylko wtedy, gdy zajmują go Templariusze. Dokładnie mówiąc, jest na poziomie 107 Arcology, przy wyjściu do Starego Kairu - za barierą energetyczną. Statystyki: Obrażenia: 3 PŻ Szybkostrzelność: 0,5 sek Zasięg: 50 stóp Zużycie amunicji: 1 Zużycie amunicji w trybie alternatywnym: 10

Przedmioty

spis przedmiotów

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 30.11.2007

W kwadratowych nawiasach podano po ile sztuk przedmiot jest grupowany w stosie.

Zdjęcie	Nazwa	Opis
Żywność		
	Chleb (Bread)	Żywność w nieznacznym stopniu leczy obrażenia, od 1/16 do 2/16 części paska zdrowia. [50]
	Batonik MontyBites! (MontyBites!)	
	Puszka napoju (Can of Soda)	
	Soja (Soy)	
Używki		
	Piwo (Beer)	W przeciwieństwie do pierwszej części Deus Ex, używki nie mają żadnego wystrzałowego efektu ;) Jedynie nieznacznie obniżają poziom zdrowia. [50]
	Butelka wina (Bottle of Wine)	
	Paczka papierosów (Pack of Cigarettes)	
Różne		
	Pojemnik Biomodu Standardowy (Biomod Canister Standard)	Służy do zainstalowania lub ulepszenia biomodu standardowego.
	Pojemnik Biomodu Czarnorynkowy (Biomod Canister Black Market)	Służy do zainstalowania lub ulepszenia biomodu czarnorynkowego.

	Lornetka (Binoculars)	Lornetka jakich wiele. W ciasnych mapach Invisible War zupełnie nie przydatna. [1]
	Bateria (Energy Cell)	Ładuje poziom bioenergii do maksymalnego poziomu. [10]
	Gaśnica (Fire Extinguisher)	Można nią zgasić ogień. [3]
	Apteczka (Medkit)	Leczy 1/4 część paska zdrowia. [10]
	Multinarzędzie (Multitool)	Służy do otwierania drzwi i szafek oraz unieszkodliwiania kamer, wierzyczek i zamków kodowych. [8]
	Flara (Phosphorus Flare)	Można nią odwrócić uwagę przeciwników.
	Klucz Kodowy (Soft Key)	Za jego pomocą można otworzyć drzwi zabezpieczone zamkiem kodowym. Każdy klucz pasuje do konkretnego zamka.

Solucja Część I

Seattle i Kair

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.08.2008

Akcja w Invisible War jest nieliniowa i sam decydujesz co masz w danej chwili robić. Dlatego intencją niniejszej solucji jest przede wszystkim wskazanie możliwości jakie niosą ze sobą poszczególne zadania oraz jakie konsekwencje poniesie gracz w sytuacji danego wyboru. Starałem się informować jeśli dane polecenie jest dawane w kilku miejscach. W takim przypadku uwzględniłem również różne treści opisu misji w banku danych.

Seattle

UCIECZKA Z TARS

Ten etap gry to nic innego jak trening, dlatego wszystko co tu robisz jest do bólu liniowe. Nauczysz się jak czytać datacuby, korzystać z banku danych, itp.

Budzisz się w swoim pokoju. Podejdź do stołu, użyj holokomu i porozmawiaj z Leilą Nassif.

Atak na Tars: Zabierz mapę
Weź mapę ośrodka z kostki danych w skrzyni.

Jeśli nie zajrzałeś jeszcze do skrzynki, Leila każe wziąć z niej mapę. Bez tej czynności nie opuścisz pokoju. Gdy w końcu opuścisz swój apartament masz się spotkać ze swoją starą koleżanką Billie, która da ci kod do windy.

Atak na Tars: Spotkaj się z Billie
Spotkaj się z twoją koleżanką z Chicago, Billie Adams, w pokoju 454.

Użyj windy i dostań się do poziomu rekreacyjnego. Tam w cztery oczy porozmawiasz z Leilą Nassif.

Atak na Tars: Zgłoś się do dr Nassif
Zgłoś się do dr Nassif na poziomie rekreacyjnym.

Poleci ci spotkać się z Leo i Klarą.

Atak na Tars: Spotkaj się z Leo
Spotkaj się z Leo Jankowskim. Robi okrążenia na bieżni.
Atak na Tars: Spotkaj się z Klarą
Spotkaj się z Klarą Sparks. Jest w dalszej części korytarza biegnącego od biura dr Nassif.

Po rozmowie z obojgiem nowych znajomych włączy się alarm. Idź na boisko do koszykówki, a stamtąd do szatni i weź swoje wyposażenie. Nie musisz się śpieszyć.

Atak na Tars: Zabierz wyposażenie
Zabierz wyposażenie ze swojej szafki na obszarze treningowym.

Gdy tylko otworzysz szafkę, zgłosi się Nassif z poleceniem ewakuacji z ośrodka za pomocą windy w jej pokoju.

Atak na Tars: Wyjdź z ośrodka
Wyjdź z ośrodka Tarsu

Przy pokoju Nassif spotkasz Billie, która zablokuje drzwi. Każe udać się do laboratoriów przez wyrwę w ścianie w twoim pokoju.

Atak na Tars: Wróć do laboratorium biomodów
Wróć do swojej kwatery i odszukaj przejście wiodące do ukrytego laboratorium biomodów.

W laboratorium musisz zainstalować biomody. Bez tego nie przejdziesz do dalszej części kompleksu. Nie musisz zużywać od razu wszystkich kanistrów jeśli nie wiesz co zainstalować. Wystarczy, że zużyjesz jeden, a drzwi się otworzą.

Atak na Tars: Zainstaluj biomody
Użyj pojemników z biomodami, aby ulepszyć swoje systemy.

Na piętrze w części obserwacyjnej laboratoriów spotkasz dwóch naukowców. Okaże się, że nadciągają wrogie jednostki Ładu.

Ochrona naukowców
Obroń naukowców na stanowisku obserwacyjnym przed atakującym ich Poszukiwaczem, aby otrzymać nagrodę.

Musisz uratować tylko tych dwóch za szybą, kobieta którą spotkałeś na dole oraz naukowiec w kolejnej sali mogą zginąć. Gdy unieszkodliwisz wrogów, odbierz nagrodę którą jest tłumik do broni.

Ochrona naukowców: Odbierz nagrodę
Powiedz naukowcom, że zagrożenie ze strony terrorystów zostało usunięte i odbierz nagrodę.

Idź dalej aż do windy, skąd zjedziesz na ulice Seattle.

ULICE SEATTLE

Na ulicach Seattle masz dwóch głównych pracodawców: Ład i WTO. Ich zadania nie kolidują ze sobą, aż do wizyty w Mako. Możesz bez przeszkód wykonywać polecenia obu organizacji. Aby dostać się do Dolnego Seattle gdzie urzęduje Ład musisz przejść przez Inklinator.

WTO

Po wyjściu z Tars strażnicy zalecą udanie się na lotnisko WTO. Dostaniesz się tam metrem.

Zgłoś się do WTO
[WTO] Zgodnie z rozkazami przekazanymi przez strażników WTO przed Tarsem, masz zgłosić się do komendant ochrony, Donny Morgan, na terminalu lotniczym WTO.
Podążaj za znakami w Górnym Seattle, aby dostać się do terminala.

Jeśli zabijesz tych strażników bez uprzedniej rozmowy, Donna Morgan zgłosi się z tym samym poleceniem w infolinku..

Zgłoś się do WTO
[WTO] Zgłoś się do komendant ochrony, Donny Morgan, na terminalu lotniczym WTO.
Podążaj za znakami w Górnym Seattle, aby dostać się do terminala.

Metro zostało przejęte przez bandziorów. Aby dostać się na lotnisko musisz przejść przez przejście zabezpieczone zabójczymi laserami. Możliwości ich ominięcia jest kilka:
- liczysz na szczęście, że przeżyjesz i przechodzisz przez lasery ;-)
- zastawiasz wiązkę dolnego lasera jakimś przedmiotem np. koszem stojącym po prawej stronie
- płacisz bandziorowi 250 kredytów za przepustkę
- wyłączasz wiązkę laserową za pomocą granatu EMP
- decydujesz się na konfrontację (chyba że masz biomod Osłona lub Cichy chód) i wchodzisz do pomieszczeń przejętych przez bandziorów, ostatecznie wyłączając lasery za pomocą przycisku przy okienku lub terminalem komputerowym (wymagany biomod Interfejs nerwowy)

Na terminalu dostaniesz dwa zadania:

Minister Kultury: Śledztwo
[WTO] Przeszukaj apartament Ministra Kultury w Szmaragdowym Hotelu.
Minister Kultury: Dostęp do apartamentu
[WTO] Porozmawiaj z Ministrem Kultury w klubie Vox, aby dowiedzieć się, jak dostać się do jego apartamentu.

Najpierw udaj się do klubu Vox aby spotkać się z ministrem. Jest na parterze przy barze. Jeśli grasz mężczyzną dostaniesz od niego następujące polecenie.

Minister Kultury: Porozmawiaj z mężczyzną
Porozmawiaj z człowiekiem, którego Minister Kultury chce zaprosić do swego apartamentu na szklaneczkę sherry.

Człowiek ten stoi nieopodal w tym samym pomieszczeniu. Po rozmowie znowu pomów z ministrem.

Minister Kultury: Zawiadomienie
Powiedz Ministrowi Kultury, że rzeźbiarz z klubu Vox spotka się z nim w jego apartamencie za mniej więcej godzinę.

Jeśli dobrze pokierujesz rozmową, dostaniesz klucz do klatki schodowej w Szmaragdowym Hotelu.

Jeśli grasz kobietą, minister kultury nie będzie chętny do współpracy, za to artysta-przyjaciel chętnie odda klucz za 300 kredytów.

Minister Kultury: Wejdź do apartamentu
Użyj tylnych schodów, aby wejść do apartamentu Ministra Kultury w Szmaragdowym Hotelu.

Nie pozostaje ci nic innego jak pójść do hotelu. Jeśli udasz się do niego bez odprawy na lotnisku, na miejscu Donna zgłosi się o to samo w infolinku.

Minister Kultury: Śledztwo

[WTO] Przeszukaj apartament Ministra Kultury w Szmaragdowym Hotelu -- szukaj sejfu zawierającego przemycaną kontrabandę.

Główne drzwi do apartamentu nie są zabezpieczone, ale przed nimi są drugie. Można się z nimi zmierzyć na wiele sposobów:
- otworzyć za pomocą jednego multiklucza
- użyć klucza kodowego otrzymanego od ministra o czym pisałem wyżej
- kupić klucz kodowy od dozorcy za 300 kredytów
- ominąć drzwi idąc przez szyb windy; wcześniej jednak trzeba wyłączyć wyładowanie elektryczne co będzie kosztowało jeden multiklucz więc w sumie wychodzi na to samo co w punkcie pierwszym - lepiej wejść jak człowiek czyli drzwiami ;-)

Lasery w apartamencie możesz wyłączyć tylko wtedy gdy masz biomod Interfejs nerwowy. Zawsze można unieszkodliwić wieżyczkę przy oknie i nie przejmować się alarmem. Można również poskakać nad laserami lub wspiąć się po barierce na górę. Sejf możesz otworzyć za pomocą terminala komputerowego w szafie (jeśli masz stosowny biomod, bo loginu nie znajdziesz) bądź wpisując kod do zamka szyfrowego - kod jest w apartamencie na dole przy barku.

Po włamaniu się do sejfu ministra i przeczytaniu datacuba znajdującego się na stole, zgłosi się Donna.

Odprawa WTO
[WTO] Zgłoś się do komendant ochrony, Donny Morgan, na terminalu lotniczym WTO, w celu odprawy dotyczącej twoich odkryć w apartamencie Ministra Kultury. Podążaj za znakami w Górnym Seattle, aby dostać się do terminala.

Po odprawie musisz poszukać sobie pilota.

Wynajmij pilota
W barze 'Oślizła Nora' w Dolnym Seattle wynajmij pilota, który zabierze cię do Mako.

Zobacz rozdział Pilot.

ŁAD

Jeszcze przed opuszczeniem Tarsu w holokomie przy windzie zgłosi się Lin May Chen z poleceniem abyś udał się do siedziby Ładu w Dolnym Seattle. Po drodze musisz przejść przez Inklinator.

Zgłoś się do kościoła
[Ład] Zgłoś się do kościoła Ładu w Dolnym Seattle.
Do Dolnego Seattle możesz się dostać korzystając z inklinatora w północno-zachodniej części enklawy Górnego Seattle.

Jeśli zgodnie z poleceniem zameldujesz się w kościele Ładu, dostaniesz zadanie.

Zdrajca Ladu: Znajdź Lamara
[Ład] Znajdź Lamara, kapitana Ładu. Zbiegł do wnętrza inklinatora.

Jeśli po drodze do Lin May Chen nie rozmawiałeś z Jej Świętobliwością, ta poleci ci to zrobić. Holokom jest w głównej sali kościoła Ładu.

Spotkaj się z Jej Świętobliwością
[Ład] Porozmawiaj z Jej Świętobliwością przez holokom w kościele Ładu, w Dolnym Seattle.

Teraz nie pozostaje nic innego jak powrót do inklinatora. Gdy zbliżysz się do pokoju dyrektor inklinatora, zgłosi się Lin May Chen.

Zdrajca Ladu: Znajdź dowody
[Ład] Dowiedz się jak najwięcej o zdradzie Kościoła Ładu przez kapitana Lamara. Podsłuchaj jego rozmowę z dowódcą Templariuszy, w biurze nad platformą inklinatora, a następnie przetrząśnij biuro w poszukiwaniu dowodów.

Możesz podsłuchać rozmowę spiskowców, ale nie jest to konieczne. Obojętne jest również czy ich zabijesz czy nie. Ważne jest abyś przeczytał datacube ze stołu, a wówczas dostaniesz polecenie powrotu do kościoła. Co ważne, możesz przeczytać datacube niezauważenie jeśli masz oczywiście biomod Osłona lub Cichy Chód (wówczas zalecam zgasić światło i wejść do pomieszczenia drzwiami będąc przykucniętym).

Zdrajca Ladu: Zgłoś się do kościoła
[Ład] Zgłoś się do kościoła Ładu i poinformuj Chen, co udało ci się znaleźć w inklinatorze.

Po zameldowaniu się w kościele, masz polecenie znalezienia transportu do Mako.

Wynajmij pilota
Wynajmij pilota w barze 'Oślizła Nora' w Dolnym Seattle. Poleć do ośrodka Mako.

Zobacz rozdział Pilot.

Będąc w okolicy Czaplego Poddasza zgłosi się w infolinku Lin May Chen z poleceniem zabicia Sophii Sak i wszystkich jej najemników, również w hangarze. Jeśli nie zamierzasz odzyskiwać odrzutowca Sida Blacka, nie warto zawracać sobie tym głowy ponieważ za wykonanie tego zadania nie dostaniesz żadnej nagrody, a głów do strącenia trochę jest.

Zniszcz Sak
[Ład] Zlikwiduj Sophie Sak i jej ochronę.

Jeśli jednak się zdecydujesz, aby ułatwić sobie zadanie warto zajrzeć do sypialni, gdzie w skrzynce przy oknie znajduje się datacube z loginem do systemu komputerowego. Niestety jedyne co dzięki niemu będziesz mógł zrobić to powyłączać kamery. Aby wyłączyć/użyć wieżyczek wymagany jest Interfejs nerwowy na odpowiednio wysokim poziomie.

INKLINATOR

Okazuje się, że inklinator został zanieczyszczony. Aby zjechać do Dolnego Seattle musisz najpierw go posprzątać. Na początek możesz porozmawiać z dyrektor inklinatora, dzięki czemu dostaniesz login do systemu usuwania zanieczyszczeń.

Inklinator: Uprzątnij wyciek
Uprzątnij toksyczny wyciek w inklinatorze, aby można wznowić transport do Dolnego Seattle oraz odbierz nagrodę.

Znajdź uwiezionego pracownika, aby uzyskać kod do magazynu z robotem naprawczym lub użyj terminalu sterowania na górnym poziomie, aby włączyć system usuwania zanieczyszczeń.

Jeśli ominiesz szefową inklinatora bez rozmowy, zgłosi się Donna Morgan z tym samym poleceniem.

Inklinator: Uprzątnij wyciek
Uprzątnij toksyczny wyciek w inklinatorze, aby można wznowić transport do Dolnego Seattle.
Użyj bota naprawczego lub systemu usuwania zanieczyszczeń.

Podpowie również, że od szefowej inklinatora możesz dostać dodatkowe informacje.

Inklinator: Porozmawiaj z dyrektor
Porozmawiaj z dyrektor inklinatora, aby uzyskać więcej informacji odnośnie wycieku.

Bałagan można posprzątać za pomocą:
- robota naprawczego - dostaniesz się do niego drzwiami (kod ma uwięziony pracownik) lub szybem wentylacyjnym, którego początek jest w biurze szefowej inklinatora; później trzeba jeszcze przejść po belkach nad trującą chmurą i wejść do drugiego szybu wentylacyjnego znajdującego się po prawej stronie (aby się do niego dostać, przy ścianie trzeba kucnąć)
- systemu usuwania zanieczyszczeń - login do niego otrzymasz od dyrektor inklinatora, a do samego terminala dostaniesz się po drabinie z poziomu zanieczyszczonego przez chmurę.

Po wszystkim wróć do dyrektor po 100 kredytów.

Inklinator: Odbierz nagrodę
Poinformuj dyrektor inklinatora, że obszar jest już bezpieczny i odbierz 100 kredytów nagrody.

PILOT

Po wykonaniu wszystkich głównych misji dla któregoś z ugrupowań musisz znaleźć transport do Mako. Masz do wyboru dwóch pilotów: Sida Blacka i Avę Johnson.

Uwaga: Do Mako leć wówczas gdy załatwisz wszystkie sprawy w mieście, ponieważ już tu nie wrócisz.

SID

Sida Blacka spotkasz w barze Oślizła Nora. Polecenie uwolnienia śmigłowca Sida możesz dostać od Lin May przez infolink będąc w okolicy Czaplego Poddasza.

Pilot Sid: Uwolnij odrzutowiec
Odzyskaj odrzutowiec Sida Blacka od Sophii Sak.
Spłać jego długi lub pokonaj Sak i jej ochronę.

Bądź od samego Sida w barze.

Pilot Sid: Uwolnij odrzutowiec
Odzyskaj odrzutowiec Sida Blacka od Sophii Sak w Czaplim Poddaszu. Spłać jego długi lub pokonaj Sak i jej ochronę.

Gdy odzyskasz odrzutowiec - spłacisz dług 250 kredytów lub ubijesz Sak i jej najemników - powiadom o tym Sida.

Pilot Sid: Powiadomienie
Powiedz Sidowi Blackowi, że jego odrzutowiec nie jest już zablokowany.

Po rozmowie w barze masz się spotkać z Sidem na lądowisku obok Czplego Poddasza. Transport nie będzie jednak za darmo (Sid ma tupet). Ta przyjemność będzie cię kosztowała 500 kredytów jeśli grasz mężczyzną lub 400 kredytów jeśli grasz kobietą.

Pilot Sid: Spotkanie przy odrzutowcu
Spotkaj się z Sidem Blackiem przy jego odrzutowcu na lądowisku Czaplego Poddasza i opuść Seattle. Spodziewaj się transportu bezpośrednio do ośrodka Mako. Odleć dopiero po załatwieniu wszystkich spraw w Seattle.

Jeśli odzyskasz odrzutowiec Sida bez ukończenia wszystkich misji dla WTO lub Ładu, a tym samym nie będziesz jeszcze znał celu podróży w dzienniku będziesz miał następujący cel.

Pilot Sid: Spotkanie przy odrzutowcu
Spotkaj się z Sidem Blackiem przy jego odrzutowcu na lądowisku Czaplego Poddasza kiedy będziesz mieć zadanie poza Seattle.
Spodziewaj się transportu bezpośrednio do kolejnego miejsca przeznaczenia. Odleć dopiero po załatwieniu wszystkich spraw w Seattle.

AVA

Jeśli rozmawiałeś z Sidem w barze, Ava sama się z tobą skontaktuje na lotnisku WTO przez infolink.

Pilot Ava: Uratuj helikopter
Uratuj pilota Avę Johnson i jej śmigłowiec, znajdujący się na terminalu WTO w Górnym Seattle.

Bezwarunkowo możesz z nią porozmawiać również w barze Oślizła Nora.

Pilotka Ava: Uratuj śmigłowiec
Uratuj pilotkę Avę Johnson oraz jej śmigłowiec z terminala WTO w Górnym Seattle.

Po rozmowie dostaniesz kod do windy prowadzącej na płytę lotniska WTO. Gdy znajdziesz się na miejscu, Ava poleci ci wyłączenie baterii przeciwlotniczych. Możesz je wyłączyć terminalami komputerowymi (login jest w datacubie w tunelach pod lotniskiem), ładunkami EMP, granatami wybuchowymi lub zwykłą bronią.

Pilotka Ava: Unieruchom baterie pocisków
Unieruchom baterie pocisków ziemia-powietrze, a następnie włącz radiolatarnie.

Na koniec musisz włączyć radiolatarnię.

Pilotka Ava: Włącz radiolatarnie
Włącz radiolatarnie w pokoju kontrolnym terminala WTO.

Podobnie jak z Sidem, jeśli nie znasz jeszcze celu podróży, wówczas w banku danych masz następujący cel i musisz pozałatwiać zaległe sprawy.

Pilotka Ava: Spotkanie przy śmigłowcu
Spotkaj się ze śmigłowcem Avy Johnson na terminalu WTO.
Spodziewaj się transportu bezpośrednio do kolejnego miejsca przeznaczenia. Odleć dopiero po załatwieniu wszystkich spraw w Seattle.

W przeciwnym wypadku możesz natychmiast lecieć do Mako.

Pilotka Ava: Spotkanie przy śmigłowcu
Spotkaj się ze śmigłowcem Avy Johnson na terminalu WTO.
Spodziewaj się transportu bezpośrednio do ośrodka Mako. Odleć dopiero po załatwieniu wszystkich spraw w Seattle.

ZADANIA POBOCZNE

DR NASSIF

Po wyjściu z Tars, Billie namawia w infolinku aby znaleźć dowody nieczystych intencji Leili Nassif.

Dr Nassif: Przeszukaj mieszkanie
Przeszukaj mieszkanie Dr Nassif -- 2224, Szmaragdowy Hotel.

Do mieszkania możesz wejść szybem wentylacyjnym lub drzwiami. Jeśli nie chcesz się włamywać, możesz kupić od dozorcy klucz kodowy do wszystkich drzwi w hotelu za 500 kredytów (klucz ten nie działa do klatki schodowej apartamentu ministra kultury).

Nagrodą za wykonanie zadania jest zaspokojenie twojej ciekawości ;-)

FINANSE KLUBU

Będąc na lotnisku WTO spotkasz zarządcę enklawy, który da zadanie.

Finanse klubu: Śledztwo
Znajdź bilans finansowy klubu nocnego Vox. Podobno znajduje się w biurze, na drugim piętrze klubu. Przekaż znalezione informacje zarządcy enklawy, aby otrzymać nagrodę.

Biuro znajduje się w strefie zamkniętej dla gości, patrolowanej przez goryli. Najłatwiej dostaniesz się tam szybem wentylacyjnym znajdującym się za balkonem tanecznym. Szukany datacube jest w sejfie.

Finanse klubu: Odbierz nagrodę
Przekaż dane finansowe klubu Vox zarządcy enklawy w terminalu lotniczym WTO, aby otrzymać 500 kredytów nagrody.

KAWIARNIANA WOJNA

W górnym Seattle kierownik Pequod's zleci zniszczenie zapasu ziaren w dolnym Seattle.

Kawiarniana wojna: Zniszcz ziarna

[Pequod's] Zniszcz zapas ziaren kawy QueeQueg's z kawiarni w Dolnym Seattle, aby otrzymać nagrodę. Kierownik Pequod's zasugerował poszukania kodu do drzwi w mieszkaniu nr 21, w budynku Czaplego Poddasza.

Do lokalu możesz się dostać przez:
- szyb wentylacyjny nad kontenerem
- drzwi, do których klucz kodowy znajdziesz tam gdzie podaje twój dziennik
- okno, zbijając szybę (najlepiej posiadając destabilizator szkła; w przeciwnym wypadku będziesz mail szalejące działko na głowie, czy raczej nad głową ;-))

Kartony możesz zniszczyć za pomocą broni, możesz je też wrzucić do ognia obok Omarów. Po brudnej robocie odbierz nagrodę.

Kawiarniana wojna: Odbierz nagrodę
[Pequod's] Wróć do kawiarni Pequod's w Górnym Seattle, aby odebrać nagrodę 300 kredytów za zniszczenie ziaren w kawiarni Queequeg's.

Nic nie stoi na przeszkodzie aby działać na dwa fronty. W Czaplim Poddaszu w mieszkaniu nr 21 spotkasz kierownika QueeQueg's, który zasugeruje aby włamać się do terminala u zarządcy enklawy na lotnisku WTO.

Kawiarniana wojna: Włam się do bazy danych
[QueeQueg's] Włam się do bazy danych zarządcy enklawy w terminalu WTO, aby zatwierdzić petycje QueeQuega o zmianę lokacji, a następnie odbierz nagrodę od kierownika kawiarni.

Login do systemu znajduje się w sejfie w tym samym pokoju co terminal. Po nieco czystszej niż poprzednia (przynajmniej fizycznie) robicie odbierz nagrodę.

Kawiarniana wojna: Odbierz nagrodę
[QueeQueg's] Spotkaj się z kierownikiem w Dolnym Seattle w sprawie nagrody 300 kredytów za zmianę lokacji kawiarni.

TRESER OŚLIZGÓW

W piwnicy baru Oślizła Nora prowadzone są walki oślizgów i można stawiać pieniądze. Wynik może być różny, nie ma reguły.

Spotkasz tam Eddiego, który da misję zabicia niezwyciężonej Śluzilli..

Treser oślizgów: Zabij Śluzillę
Zabij oślizga w mieszkaniu nr 22 budynku Czaple Poddasze, a następnie wróć do 'Oślizłej Nory' po nagrodę.

Do mieszkania możesz tradycyjnie wejść drzwiami, oknem, lub szybem wentylacyjnym (jego drugi koniec jest na samym dole w pionie zniszczonej windy).

Za ubicie oślizga dostaniesz 100 kredytów.

Treser oślizgów: Odbierz nagrodę
Wróć do 'Oślizłej Nory', aby odebrać nagrodę 100 kredytów za zabicie Śluzilli.

NAGRODA ZA PRAWNIKA

Po wejściu do Vox odźwierna poleci rozmowę z szefem Vox.

Spotkaj się z właścicielem klubu Vox
Porozmawiaj z właścicielem klubu Vox odnośnie klubu dla VIP-ów.

Ten w czasie rozmowy zleci zabicie Kevina O'Rourke.

Nagroda za prawnika: Zabójstwo
Właściciel klubu Vox zlecił ci zabicie prawnika Kevina O'Rourke w apartamencie 2226 Szmaragdowego Hotelu w zamian za 300 kredytów oraz dostęp do pomieszczenia dla VIP-ów.

Nie wchodź do mieszkania O'Rourke przez dach ani nie włamuj się w żaden inny sposób lecz skorzystaj z interkomu przy drzwiach i podaj się za handlarza bronią. Dzięki temu od przyszłej ofiary będziesz miał dodatkowe zadanie => patrz Nagroda za Omara.

Po wszystkim możesz wrócić i spokojnie go zabić..

Nagroda za prawnika: Odbierz nagrodę
Zgłoś się do właściciela klubu Vox i poinformuj go o zabiciu prawnika, a da ci członkostwo w klubie dla VIP-ów i zapłaci 300 kredytów.

NAGRODA ZA OMARA

Aby otrzymać tą misję, wcześniej musisz porozmawiać z szefem klubu Vox. Wówczas przy drzwiach do mieszkania podasz się za handlarza i wejdziesz jako swój gość. Przy próbie wejścia siłą nie nawiążesz rozmowy i z misji będą nici.

Nagroda za Omara: Zabij handlarza
Prawnik Kevin O'Rourke poprosił cię o zabicie handlarza Omarów na obszarze dla VIP-ów w klubie Vox, za 450 kredytów nagrody.

Nie zabijaj tego Omara od razu, lecz podobnie jak w przypadku O'Rourke, najpierw wykonaj dla niego misję ;-) => patrz Biometryka mutanta

Po zabójstwie wróć po nagrodę.

Nagroda za Omara: Odbierz nagrodę
Odbierz nagrodę 750 kredytów od Kevina O'Rourke w apartamencie 2226 Szmaragdowego Hotelu.

BIOMETRYKA MUTANTA

Zadanie daje Omar w klubie Vox jak też Omar w dolnym Seattle. Również gdy wejdziesz do piwnicy w klubie Vox, Omar zgłosi się do ciebie przez infolink.

Biometryka mutanta: Transmisja dla Omarów
Wyślij Omarom biometryczne dane mutanta przechowywanego w piwnicy klubu Vox, aby otrzymać zniżkę na towary czarnorynkowe.

Do piwnicy dostaniesz się drzwiami po prawej stronie, przed schodami na piętro. Lasery możesz bez problemu ominąć skacząc na regał po prawej stronie.

Nagroda i zniżka u Omarów
Udało ci się uzyskać status uprzywilejowanego klienta oraz otrzymać czarnorynkowy biomod. Wszyscy Omarowie bedą honorować twoją zniżkę, ale musisz spotkać się z Omarem w Seattle, aby otrzymać biomod.
Agenci Omarów znajdują się w pomieszczeniu dla VIP-ów klubu Vox oraz na ulicach Dolnego Seattle.

A więc podsumowując cały sznurek zależności: najpierw znajdź szarego dla Omarów, potem zabij Omara dla O'Rourke, potem zabij O'Rourke dla szefa Vox.

Jeśli najpierw zabijesz Omara dla O'Rourke, a następnie znajdziesz biometrykę mutanta, to również będziesz miał zniżkę. Wówczas nagrodę odbierzesz w dolnym Seattle i będziesz miał tam zniżkę (w Kairze będziesz płacił po normalnych cenach bez zniżki).

NG RESONANCE

Po wejściu do klubu Vox, odźwierna poleci spotkanie z NG.

NG Resonance: Porozmawiaj z symulacją
Porozmawiaj z symulacją NG w klubie Vox.

NG będzie chciała abyś donosił co się dzieje w klubie w obszarze dla VIPów.

NG Resonance: Uzyskaj informacje
Dowiedz się, co ma miejsce w obszarze dla VIP-ów klubu VOX i poinformuj o tym NG Resonance, aby uzyskać nagrodę.

Aby donieść o Omarach w klubie musisz wejść do tej strefy przez drzwi dla VIPów. Informację przekaż po wykonanej misji dla O'Rourke (a więc po zabiciu Omara w Vox), a nie stracisz zniżki u Omara w Dolnym Seattle (o ile taką masz).

NG Resonance: Przekaż informacje
Powiedz NG o obszarze dla VIP-ów i odbierz 300 kredytów nagrody.

MAKO

W zależności od tego kto cię dostarczy do Mako wylądujesz na dachu (w przypadku Sida) lub nieco dalej od ośrodka (w przypadku Avy).

W infolinku zgłosi się Donna Morgan z kolejnym zadaniem.

Wejdź do głównego kompleksu
Wejdź do głównego budynku ośrodka MAKO. Spodziewaj się zaostrzonej ochrony.

Do wnętrza kompleksu możesz wejść:
- głównymi drzwiami - kod do nich sprzeda za 250 kredytów dozorca na prawo od wejścia; możesz je również zniszczyć za pomocą broni
- szybem wentylacyjnym znajdującym się na dachu

- tunelem obsługi technicznej - wejście do niego jest niedaleko drabiny na dach (potrzebne dwa multiklucze)

Gdy będziesz w środku masz dwa wykluczające się zadania. Od Lin May Chen:

MagStrum: Zabij naukowca
[Ład] Zabij naukowca odpowiedzialnego za program MagStruma.
Doprowadzi to do zakończenia badan i uniemożliwi dostęp do prototypu, przynajmniej na pewien czas.

Zaś od Donny Morgan:

MagStrum: Prześlij dane
[WTO] Zdobądź MagStrum, aby WTO mogło przeskanować tę broń i przesłać jej schemat do biura w Seattle. Spodziewaj się zaostrzonej ochrony.
Główny naukowiec może być skłonny przyznać ci dostęp.
MagStrum: Otwórz komorę z bronią
[WTO] Wciśnij przycisk na panelu dostępu, aby otworzyć komorę z MagStrumem. Główny naukowiec odblokuje sterowanie.

Drzwi do laboratorium broni zaawansowanych są zamknięte. Jeśli żałujesz jednego multiklucza, kod do drzwi do laboratorium znajduje się w tunelach obsługowych.

Bez względu na to co zamierzasz zrobić z naukowcem, w dialogu wybierz pierwszą opcję od góry. Gdy naukowiec pójdzie na górę, możesz nacisnąć guzik przy broni (wykonując tym samym misję dla WTO). Możesz również iść na górę za naukowcem i po cichu go wykończyć (realizując życzenie Ładu). Dzięki temu unikniesz wrogiej reakcji strażnika SSC i robota stojących nieopodal.

Obojętnie co zrobisz, dostaniesz kolejne polecenie aby udać się do biolaboratorium. Kod do windy znajduje się w sali konferencyjnej oraz w recepcji przy wejściu głównym.

Dr Nassif: Przeszukaj biolaboratorium
[WTO/ŁAD] Przeszukaj biolaboratorium na drugim piętrze w poszukiwaniu wskazówek co do miejsca pobytu Dr Nassif. Użyj windy na parterze, aby dostać się na piętro.

Po wyjściu z windy przeszukaj stoły w drugim pomieszczeniu. Znajdziesz tam datacube, w którym będzie kod do komputera ochrony. Możesz uwolnić szaraka, który pomoże ci pokonać strażników. Prościej jednak będzie strzelić w beczkę z gazem, która stoi na górze na prawo od schodów. Gdy wejdziesz schodami na górę idź w prawo do magazynu. Tam znajdziesz kod do biura dyrektora. Do pokoju tego możesz również wejść szybem wentylacyjnym. Jest on zabezpieczony laserami z gazem ale jeśli szybko przejdziesz, obrażenia będą minimalne. Możesz również zbić szybę, wcześniej jednak wyłącz wieżyczkę jeśli nie masz destabilizatora szkła.

Po dojściu do celu obejrzyj wiadomość w holokomie i udaj się na dach aby polecieć do Kairu.

Wylot do Kairu

[Ład] Spotkaj się na dachu ze swoim pilotem, aby odlecieć do Kairu

Zejdź na dół głównego budynku, wyjdź na zewnątrz i podążaj za znakami wejścia na dach.

Kair

Do Kairu polecisz z tym z kim przyleciałeś do Mako. Jeśli będzie to Sid, ten wypuści cię na lotnisku w arkologium. Ava zostawi cię na ulicach Kairu.

Znowu głównymi zleceniodawcami są WTO i Ład. Duża część ich zadań nie koliduje ze sobą, choć podobnie jak w Seattle, wywołuje niezadowolenie drugiej strony. Jedynym zadaniem w którym masz podjąć konkretną decyzję jest spotkanie z Leilą Nassif, ale do tego jeszcze dojdziemy...

Zadania główne

Cokolwiek będziesz robić warto najpierw zdobyć przepustkę do arkologium. Jeśli przylecisz z Sidem, dostaniesz ją gratis. Jeśli przylecisz z Avą, musisz ją sobie poszukać.

Zdobądź przepustkę do arkologium

Znajdź lub kup przepustkę do arkologium. Porozmawiaj z mieszkańcami medyny, jeśli chcesz uzyskać pomoc w tej sprawie.

Przepustkę możesz kupić za 200 kredytów od strażniczki SSC, która stoi przy windzie do arkologium. Można też ją dostać u stryja Leili Nassif lub czytając datacube ze skrzynki w jego sypialni. Klucz dostaniesz również od Żniwiarza. Dostaniesz ją także rozmawiając z Omarem w dzielnicy mieszkalnej. Ogólnie rzecz ujmując, zacznij wykonywać zadania dla WTO lub Ładu, a przepustkę dostaniesz za darmo.

WTO

Po wylądowaniu w Kairze w infolinku zgłosi się Donna Morgan abyś zniszczył cieplarnię Nassifów.

Cieplarnia Nassifów: Zniszcz ją

[WTO] Zniszcz cieplarnie, której właścicielem jest wujek dr Nassif. Ten budynek to pogwałcenie przepisów o produkcji żywności.

Cieplarnie znajdziesz w północno-zachodniej części południowej medyny.

Po wejściu do cieplarni Donna sprecyzuje zadanie.

Cieplarnia Nassifów: Zniszcz ją

[WTO] Zniszcz cieplarnie Nasiffów: wysadź hydrofiltry, lub przeprogramuj system zarządzający cieplarnią.

Najprościej jest wysadzić filtr powietrza, który znajduje się tuż za drzwiami w pomieszczeniu, w którym lata bot ochrony. Z otwarciem drzwi nie powinno być problemu. Dookoła leżą skrzynki z materiałami wybuchowymi. W miejscu zniszczonego hydroforu znajdziesz kanał wentylacyjny. Myślę że warto się nim zainteresować (biomod w niezabezpieczonej skrzynce).

Można również przeprogramować system, login do niego znajdziesz w jednym z pokojów.

Jeśli wykonasz zadanie, Ład w nauczkę wyśle zabójców, których spotkasz na ulicy zaraz po wyjściu z cieplarni. Możesz ich zabić bez żadnych konsekwencji.

Zanim jednak opuścisz cieplarnię, zgłosi się Donna.

Dr Nassif: Śledztwo w cieplarni

[WTO] Zbadaj teren cieplarni Nassifów, aby dowiedzieć się więcej o miejscu pobytu pani doktor.

W pomieszczeniu w którym latał bot ochrony, wejdź po drabinie na górę. Tam znajdziesz szukany dowód w postaci wiadomości w holokomie.

Dr Nassif : Śledztwo w sprawie wujka

[WTO] Przeszukaj mieszkanie wujka dr Nasiff w poszukiwaniu śladów prowadzących do jej miejsca pobytu.

Mieszka na drugim piętrze bloku znajdującego się w północnej medynie.

Szukany ślad w mieszkaniu Nasiffa to datacube w skrzynce przy łóżku (do zużycia jeden multiklucz). Przy okazji dostaniesz wejściówkę do arkologium i do Tarsu. Tam się właśnie udaj.

Dr Nassif: Śledztwo w Tarsie

[WTO] Zbadaj teren Akademii Tarsu na 107 poziomie arkologium, aby dowiedzieć się więcej o miejscu pobytu Leili Nassif.

O miejscu pobytu Leili dowiesz się z holokomu znajdującego się w tajnym pokoju Archera (zobacz opis misji pobocznej Zaginięcie studentów, aby dowiedzieć się jak się tam dostać). Przy okazji dostaniesz kod do Apostle Corp. Donna wyśle cię tam z zadaniem (Gdy znajdziesz się w ApostleCorp, to samo zadanie dostaniesz również wtedy jeśli wcześniej wykonywałeś zadania tylko dla Ładu).

Przesłuchaj dr Nassif

[WTO] Wielokrotnie przesłuchaj dr Leilę Nassif, aby wydostać z niej wszystkie informacje potrzebne WTO.

Pani doktor jest uwieziona u Templariuszy, którzy zajęli placówkę ApostleCorp w arkologium na poziomie 108.

Po otwarciu drzwi zagadaj Nassif dwa razy i leć do Trewiru. Nie próbuj jej uśpić lub nawet musnąć jakąkolwiek bronią bo Klara cię zaatakuje. Jeśli Leilę uśpisz, w dalszej części historii będzie uznawana za zabitą (po powrocie do Kairu nie spotkasz jej w hangarze 23).

Aby kontynuować przygodę zobacz rozdział Znajdź w Trewirze Tracer Tonga.

ŁAD

Po wyjściu z odrzutowca Sida, zgłosi się Lin May Chen abyś udał się do meczetu.

Zgłoś się do Bille

[Ład] Zgłoś się Billie Adams w meczecie.

Wejście do niego znajduje się na 108 poziomie arkologium.

Jeśli przylecisz z Avą i wysiądziesz na ulicach Kairu, cel będzie brzmiał nieco inaczej.

Zgłoś się do Billie

[Ład] Zgłoś się do Billie Adams, jest w meczecie oddzielającym arkologium od medyny.

Tak czy inaczej po wizycie w meczecie dostaniesz zadanie.

Lek na Zarazę: Porozmawiaj z Omarami

[Ład] Znajdź Omarów i zapytaj ich o lek na Zarazę 11.

Znajdziesz ich po zachodniej stronie północnej medyny, nad wejściem do meczetu.

Jeśli dziwnym trafem Omarowie nie żyją masz inne zadanie.

Zdobądź informacje od Omarów

[Ład] Zdobądź od Omarów informacje o leku na Zarazę 11, są w miejscu gdzie ustanowili swój sklep w Kairze.

Znajdziesz ich po zachodniej stronie północnej medyny, nad wejściem do meczetu.

Jeśli Omarowie żyją po prostu porozmawiaj z handlarzem. Dostaniesz przepustkę do arkologium (jeśli jeszcze nie masz) oraz nowy cel. Aby się dostać do hangaru 24 weź kod zawarty w datacube leżącym obok na ziemi. Drzwi nie otworzysz za pomocą multiklucza.

Jeśli Omarowie nie żyją, szukana informacja to.. ten sam datacube co powyżej i również dostaniesz kod do hangaru 24. W tym przypadku w banku danych nie dostaniesz nowego celu (prawdopodobnie jest to błąd w grze), ale chyba domyślasz się gdzie masz iść.

Lek na Zarazę: Zdemaskuj spisek

[Ład] Przeszukaj hangar 24 na 110 poziomie arkologium, znajdź dowody świadczące o zatuszowaniu sprawy lekarstwa na Zaraze-11.

Dowód to wiadomość w holokomie na balkonie po prawej stronie. Gdy ją obejrzysz, dostaniesz kod do ApostleCorp oraz do magazynu w hangarze 24 (będzie potrzebny w zadaniu polegającym na znalezieniu leku na Zarazę 11). Zgłosi się Lin May Chen i posypią się trzy nowe cele.

Zabij dr Nassif

[Ład] Zabij dr Nassif zanim podzieli się wynikami swoich badan z kimkolwiek innym. Koniecznie musisz ją zlikwidować zanim WTO będzie miało czas na przeprowadzenie gruntownego przesłuchania.

Nassif znajdziesz u Templariuszy, którzy zajęli placówkę ApostleCorp w arkologium na poziomie 108.

Na miejscu w ApostleCorp będzie na ciebie czekać Klara Sparks. Puść ją przodem. Być może zabije kilku Templariuszy. Następnie wejdź i dobij niedobitki. Jeśli Klara przeżyje zabij również ją (z pewnością będzie nieco ranna, więc nie powinno być problemów), ponieważ gdy zabijesz Leilę Nassif przybiegnie w pełni zdrowa i cię zaatakuje, wiec wcześniejsza potyczka będzie prostsza.

Leilę możesz zabić lub uśpić, ale nie rozmawiaj z nią gdy otworzy drzwi! W przeciwnym wypadku nie zaliczysz zadania (konsekwencji jednak nie będzie). Skótkiem zabójstwa będzie to, że w przyszłości gdy wrócisz do Kairu, nie spotkasz jej w hangarze 23 (daje wówczas biomoda).

Po mokrej robocie dostaniesz od Lin May Chen kolejne zadanie.

Lek na Zarazę: Znajdź go

[Ład] Znajdź lek na Zarazę 11, powinien być w zabezpieczonym magazynie, położonym na tyłach hangaru 24.

Lek na zarazę jest w dolnym pomieszczeniu hangaru 24, a dokładnie w sejfie. Kod do niego jest w górnym pomieszczeniu hangaru 23. Nie zawracaj nim sobie głowy, po prostu strzel w stojącą obok sejfu beczkę, która efektownie wybuchnie niszcząc przy okazji drzwiczki sejfu.

Lek na Zarazę: Konfrontacja z dyrektorem

[Ład] Przedstaw dyrektorowi arkologium fakty dotyczące leku na zarazę.

Jest w pomieszczeniu dla VIPów, wychodzącym na hangar 23.

Możesz wziąć od niego łapówkę (750 kredytów), zabić go lub zażądać wyjaśnień. Co zrobisz, nie ma znaczenia.

Gdy znajdziesz kody do przeprogramowania botów, zgłosi się Lin May Chen z kolejnym, ostatni zadaniem.

Lek na Zarazę: Przeprogramuj boty

[Ład] Przeprogramuj boty nanoformacyjne, aby dokonać syntezy leku na Zarazę 11. Roboty znajdziesz nieopodal zewnętrznej części arkologium, na poziomie 107.

Zadanie jest banalnie proste. Wszystko dostaniesz od Lin May Chen - a więc kod do wejścia i login do komputera. Strażnicy SSC ani cieć przy komputerze nie będą robić problemów.

Aby kontynuować przygodę zobacz rozdział Znajdź w Trewirze Tracer Tonga.

ZNAJDŹ W TREWIRZE TRACER TONGA

Obojętnie czy zabijesz Leilę Nassif czy nie, dostaniesz zadanie załatwienia transportu do Trewiru gdzie masz poszukać Tracer Tonga.

Znajdź w Trewirze Tracer Tonga

Tong jest przywódcą komórki ApostleCorp w Trewirze i jedyną osobą, która ma kontakt z JC. To genialny technik, który spędził z Dentonami wiele lat, jeszcze zanim nastąpił Upadek.

Wynajmij pilota

Wynajmij pilota w kawiarni Pequod's, znajdującej się na 107 poziomie arkologium.

Do wyboru jak zwykle masz Avę i Sida.

SID

Sid już po wylądowaniu w Kairze zaoferuje kolejny transport. Pojawi się w kawiarni gdy spotkasz się z Leilą Nassif.

Pilot Sid: Spotkanie w kawiarni

Gdy będziesz gotowy na lot do Kairu, spotkaj się z Sidem w kawiarni Pequod's, mieszczącej się na 107 poziomie arkologium.

Sid będzie kosztował 500 kredytów.

Pilot Sid: Spotkanie w hangarze 23

Spotkaj się z Sidem Blackiem na 110 poziomie arkologium, w hangarze 23.

Skontaktuj się z nim za pomocą sygnału nawigacyjnego, umiejscowionego w północno-wschodniej części głównego terminalu.

AVA

Szukając pilota na poziomie 107, po drodze do Sida, obok kawiarni w holokomie zaczepi cię Ava, oferując transport za darmo.

Pilot Ava: Spotkanie na lądowisku

Spotkaj się z Avą Johnson na lądowisku dla śmigłowców, położonym w południowej medynie. Następnie odlećcie do Niemiec.

ZADANIA POBOCZNE

OBŁAWA TEMPLARIUSZY

Jeśli spotkasz Leo w dzielnicy mieszkalnej, ten da zadanie.

Obława Templariuszy: Szpiegowanie

Podsłuchaj rozmowę przy stanowisku rekrutacyjnym Templariuszy, znajdującym się na 107 poziomie arkologium.

Poszukaj zabezpieczonego szybu wentylacyjnego nieopodal Akademii Tarsu.

Gdy podsłuchasz rozmowę, udaj się z powrotem do Leo.

Uwaga: nie podsłuchasz rozmowy jeśli wcześniej rozmawiałeś z Archerem i powiedziałeś mu o jego spisku, a następnie nie zabiłeś go. Templariusze z posterunku będą wówczas wrogo nastawieni i nierozmowni.

Obława Templariuszy: Chroń Omarów

Opowiedz Leo o szczegółach obławy Templariuszy wymierzonej w Omarów.

Powinieneś go znaleźć w północnej medynie, gdzieś po stronie zachodniej, górującej nad częścią mieszkalną.

Możesz ostrzec Leo lub skłamać. Będzie to miało wpływ na przyszłe ceny Omarów w Trewirze i po powrocie do Kairu. Jest to o tyle istotne, że już nie będzie okazji do naprawienia u nich opinii.

Obława Templariuszy: Sprawdź co z Leo

Wróć za jakiś czas do północnej medyny, żeby dowiedzieć się jak Leo poradził sobie z obławą Templariuszy.

Jest gdzieś po stronie wschodniej, górującej nad częścią mieszkalną.

Cokolwiek mu powiedziałeś, idź do innej lokacji, a następnie wróć aby sprawdzić jaki jest wynik potyczki. W międzyczasie zgłosi się Omar aby powiedzieć jak wygląda sytuacja z jego strony. Jeśli ich uprzedziłeś dostaniesz zniżkę (jeśli już ją miałeś to nic się w tej sprawie nie zmieni). Jeśli ich okłamałeś będziesz płacił po normalnych cenach.

Obława Templariuszy: Odbierz nagrodę

Spotkaj się z Leo w północnej medynie, aby przyjąć jego wyrazy wdzięczności.

Jest gdzieś po stronie wschodniej, górującej nad częścią mieszkalną.

Jeśli byłeś prawdomówny, po powrocie w nagrodę za ostrzeżenie dostaniesz 300 kredytów.

Jeśli jakimś cudem (a jest to możliwe) w ogóle nie porozmawiasz z Leo, to oczywiście nie dostaniesz tego zadania. Wówczas to czy dostaniesz zniżkę od Omarów będzie zależne od tego czy znajdziesz dla nich informacje o pancerzu Templariuszy (patrz Specyfikacja pancerza wspomaganego).

BIOMOD OD ŻNIWIARZA

Żniwiarza spotkasz w dzielnicy mieszkalnej Kairu. Nie musisz koniecznie do niego iść - gdy zabijesz szefa ochrony bez polecenia, również będziesz mógł odebrać nagrodę.

Biomod od Żniwiarza: Zabij szefa ochrony

Zabij szefa ochrony, zamieszkującego apartamenty korporacyjne na 108 poziomie arkologium. Żniwiarz będzie mógł pozyskać jego wyjątkowe biomody.

Szef ochrony w zamian za swoje życie da propozycję.

Oszczędź szefa ochrony

Udaj się do wejścia hangaru z robotami nanoformacyjnymi, a szef ochrony ApostleCorp poda ci kombinacje do zamka szyfrowego. W tym czasie zapewni sobie drogę ucieczki. Nie spodziewaj się, że go kiedykolwiek jeszcze zobaczysz.

Kod nie jest ci specjalnie potrzebny bo dostaniesz go od Lin May Chen. Jeśli jednak wykonujesz zadania tylko dla WTO, wówczas możesz się pokusić, ale moim zdaniem nie warto.

Jeśli naprawdę zależy ci na tym kodzie od szefa ochrony, najpierw idź do Żniwiarza po misję. Dopiero wówczas w czasie rozmowy z szefem ochrony pojawi się stosowna kwestia do wyboru.

Biomod od Żniwiarza: Odbierz nagrodę

Wróć do Żniwiarza w północnej medynie, aby odebrać nagrodę w postaci 300 kredytów.

NG RESONANCE

NG spotkasz na poziomie 207 arkologium.

NG Resonance: Znajdź informacje

Informuj NG Resonance o jakichkolwiek przejawach korupcji wśród urzędników arkologium, a otrzymasz nagrodę.

Obojętnie co zrobiłeś z prezesem arkologium (patrz zadania dla Ładu), możesz donieść o tym NG.

NG Resonance: Złóż raport

Złóż NG raport o działalności korupcyjnej prezesa arkologium, aby dostać premię dla informatorów.

Możesz również donieść o Archerze z akademii Tars.

NG Resonance: Złóż raport

Złóż NG raport o działalności korupcyjnej dyrektora Tarsu, aby dostać premię dla informatorów.

Jeśli dałeś łapówkę dla meneger NG, o tym również możesz donieść. W nagrodę dostaniesz 200 kredytów.

PLAGA OŚLIZGÓW

Będąc w Tarsie spotkasz strażnika SSC z małym problemem.

Plaga oślizgów: Wybij mutanty

Zlikwiduj oślizgi w laboratorium szkolnym Tarsu, a otrzymasz nagrodę.

Wolno ci również wziąć stamtąd wszystkie niezbędne przedmioty.

Do zabicia będziesz maił dwa oślizgi. Najłatwiej to zrobić stojąc za barykadą, w ogóle nie wchodząc do pomieszczenia. Oślizgi mają problem z pluciem przez meble, ty za to powystrzelasz je bez przeszkód ;-)

Plaga oślizgów: Odbierz nagrodę

Odbierz nagrodę w wysokości 100 kredytów za wytępienie plagi oślizgów.

MINA AMEER

Zadanie dostaniesz na dolnym poziomie meczetu Ładu. Porozmawiaj z matką dziewczynki.

Mina Ameer: Włamanie do systemu naboru

Włam się do komputera Akademii Tarsu, aby zapisać do niej dziecko z medyny o nazwisku Mina Ameer.

Terminal jest w recepcji Tarsu. W nagrodę dostaniesz 5 kredytów i dozgonną wdzięczność.

Mina Ameer: Podziel się dobrą wiadomością

Znajdź Mine Ameer i jej rodzinę, aby powiedzieć im, że dostała się do Tarsu. Z pewnością będą ci za to wdzięczni.

Uwaga: jeśli zapiszesz Ameer do Tarsu, jej los będzie zależny od tego jak rozwiążesz sytuację z Archerem (patrz Zaginięcie studentów). Ale to nie wszystko. Jeśli jej nie zapiszesz, a zaraza w Kairze nadal będzie istnieć (patrz zadania dla Ładu) to po powrocie do Kairu, córka zginie. Jeśli nie zapiszesz ale usuniesz Zarazę 11, wówczas Ameer będzie żyła.

ZAGINIĘCIE STUDENTÓW

Jeśli pójdziesz do kuzyna Nassif w części mieszkalnej Kairu dostaniesz klucz do Tarsu oraz to zadanie. Jeśli przypadkiem zabijesz go przed rozmową, albo zniszczysz wcześniej cieplarnię (nie da wówczas przepustki), przepustka jest w skrzynce w sypialni.

Zaginiecie studentów: Sprawdź co Eevą

Sprawdź co się dzieje z Eevą, kuzynką Leili. Powinna być w szkole Tarsu na 107 poziomie arkologium.

Na miejscu w infolinku zgłosi się Donna i da ten sam cel drugi raz (pewnie na wypadek gdyby Maskini Nassif tego nie zrobił).

Zaginiecie studentów: Znajdź ich

Odszukaj zaginionych studentów Tarsu.

Do zaginionych studentów trafisz przez szyb wentylacyjny w laboratorium z oślizgami (patrz Plaga oślizgów). Za wszystko odpowiedzialny jest Silas Archer - dyrektor szkoły średniej Tarsu. Aby doprowadzić sprawę do końca musisz znaleźć jego tajny pokój. Po prostu wejdź do któregoś z szybów wentylacyjnych w kryjówce studentek, a trafisz do celu. Do tajnego pokoju Archera można również wejść drzwiami znajdującymi się po prawej stronie w biurze Archera (zamek kodowy ukryty jest za

flagą). Klucz kodowy do zamka jest w dwóch miejscach:
- piętro wyżej nad mieszkaniem Maskini'na Nassif w części mieszkalnej Kairu (uwaga na Templariuszy)
- w sejfie na posterunku Templariuszy w arkologium.

W pokoju znajdziesz informację w holokomie która będzie tu kluczowa. Teraz możesz zrobić dwie rzeczy:

Zaginiecie studentów: Donieś na dyrektora

Donieś na dyrektora Archera przy kiosku SSC, znajdującym się nieopodal szkoły, na 107 poziomie.

Powiadom ojca Eevy

Jeśli powiadomisz ojca Eevy, że administratorzy Akademii Tarsu zagrażają jego córce, otrzymasz nagrodę w wysokości 300 kredytów. Jego mieszkanie znajduje się w północnej medynie.

Możesz również powiedzieć o odkryciu Archerowi, ale ten w odpowiedzi razem ze strażnikami SSC zaatakuje cię. W tym wypadku jeśli nie zabijesz Archera lecz uciekniesz, po wyjściu z Tarsu będzie na ciebie czekać trzech Templariuszy z ostrą amunicją. Poza tym Archera spotkasz jeszcze w przyszłości.

To co zrobisz będzie decydowało o losie Eevy i Ameer (jeśli ją zapiszesz). Oto jakie masz możliwości czynów i ich konsekwencje:
- powiesz Archerowi o spisku, zabijesz go i zgłosisz fakt na posterunku SSC - studentki przeżyją
- powiesz Archerowi o spisku, zabijesz go, ale nie zgłosisz na posterunku SSC - studentki przeżyją
- powiesz Archerowi o spisku, uciekniesz, ale zgłosisz wszystko na posterunku SSC - studentki przeżyją
- powiesz Archerowi o spisku, uciekniesz i nie zgłosisz na posterunku SSC, ale powiesz o wszystkim dla ojca Eevy - studentki zginą
- powiesz Archerowi o spisku, uciekniesz i nie zgłosisz na posterunku SSC - studentki zginą

Podsumowując: rób z Archerem co chcesz, ale koniecznie powiedz o wszystkim na posterunku SSC a studentki przeżyją.

KAWIARNIANA WOJNA

W arkologium na 107 piętrze dostaniesz zadanie od szefa kawiarni Pequod's.

Kawiarniana wojna: Przekup menadżera NG

[Pequod's] Znajdź agentkę NG Resonance na 110 poziomie arkologium. Przekup ją i spraw, aby NG stała się ekskluzywnym przedstawicielem Pequod's. Szef kawiarni zaoferował ci w zamian pojemnik z biomodem.

Kawiarniana wojna: Odbierz nagrodę

[Pequod's] Spotkaj się z właścicielem na 107 poziomie arkologium, aby odebrać nagrodę.

Na ulicach Kairu, tuż przy lądowisku dostaniesz to samo zadanie od szefa kawiarni QueeQueg's.

Kawiarniana wojna: Przekup menadżera NG

[QueeQueg's] Znajdź agentkę NG Resonance na 110 poziomie arkologium. Przekup ją i spraw, aby NG stała się ekskluzywnym przedstawicielem Queequeg's. Szef kawiarni zaoferował ci do wybór spośród kilku modyfikacji broni.

Kawiarniana wojna: Odbierz nagrodę

[QueeQueg's] Spotkaj się z właścicielem w medynie, aby odebrać nagrodę.

Wybór strony dla której wykonasz to zadanie należy do ciebie. Stawką są wyżej przedstawione nagrody, a w łapę musisz dać 500 kredytów.

KONTROLA PODATKOWA

W recepcji na lotnisku arkologium spotkasz poborcę podatkowego z WTO. Zleci zadanie.

Kontrola podatkowa: Przeszukaj hangar 24

W zamian za nagrodę rewident podatkowy WTO poprosił cię o zbadanie hangaru 24 na 110 poziomie arkologium. Dowiedz się co zamierzają przewieźć Templariusze.

Oczywiście chodzi o tą samą zbroję, którą interesują się Omarowie (patrz Specyfikacja pancerza wspomaganego). Datacube o transporcie znajduje się w skrzynce obok dużego robota. Donos nie ma żadnych złych konsekwencji. Dostaniesz 200 kredytów.

Kontrola podatkowa: Zgłoś zbroje

Opowiedz o zgromadzeniu (??) rewidentowi podatkowemu WTO, aby dostać nagrodę w wysokości 200 kredytów.

Notka: Treść powyższego celu ma zachowaną oryginalną pisownię ze spolszczenia. Jak widać tłumacz nie spoecjalnie orientował się o co chodzi ;-)

SPECYFIKACJA PANCERZA WSPOMAGANEGO

Gdy się spotkasz z Omarami w części mieszkalnej Kairu dostaniesz zadanie.

Specyfikacja pancerza wspomaganego: Udaj się do hangaru 24

Powiedz kobiecie na lotnisku (poziom 110), że macie wspólnego znajomego a otworzy ci drzwi do hangaru 24.

Znajdź schemat pancerza wspomaganego Templariuszy, a Omarowie podzielą się z tobą wynikami jego analizy.

Możesz powołać się na wspólną znajomą, lecz kod do drzwi leży również obok Omarów na ziemi. Gdy wejdziesz do hangaru 24 w infolinku zgłosi się Omar i sprecyzuje zadanie.

Specyfikacja pancerza wspomaganego: Przesłać dane Omarom

Znajdź specyfikację pancerza wspomaganego Templariuszy w hangarze 24. Jak go znajdziesz, Omarowie zeskanują i odbiorą od ciebie schemat poprzez infolink.

Datacube jest w skrzynce obok dużego robota. Po przeczytaniu go dostaniesz zniżkę.

Zniżka u Omarów

W zamian za wykonane usługi, otrzymujesz u Omarów zniżkę dla stałych klientów. Idź do ich dowolnego sprzedawcy, aby dokonać zakupów po obniżonych cenach.

Zajdź do nich żeby posłuchać co mają do powiedzenia na temat pancerza.

Specyfikacja pancerza wspomaganego: Analiza

Wróć do Omarów z północnej medyny, aby dowiedzieć się jakie wnioski wyciągnęli z analizy schematu pancerza wspomaganego.

Solucja Część II

Trewir, Antarktyda, Kair oraz Nowy Jork

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 1.08.2008

Trewir

W Trewirze znikają dwa zwalczające się fronty WTO i Ład. Powstaje nowy front Illuminati vs Templariusze. W tle pojawia się Tracer Tong ze swoim ApostleCorp. Nie mniej główny wątek jest jeden bez możliwości wyboru strony. Równocześnie wykonujesz te same zadania dla Tracera Tonga i Chada Dumiera. Gra staje się liniowa.

Zadania główne

Sid wyrzuci cię przy barze Dziewięć Światów. Tam go również spotkasz jeśli będziesz potrzebował transportu. Kolejny transport będzie kosztował 750 kredytów.

Pilot Sid: Spotkanie w pubie
Jeśli potrzebujesz pilota, poszukaj Sida w pubie Dziewięć Światów.

Po wylądowaniu z Sidem dostajesz cel.

Znajdź Tracera Tonga
Tong jest przywódcą komórki ApostleCorp w Trewirze i jedyną osobą, która ma kontakt z JC. To genialny technik, który spędził z Dentonami wiele lat, jeszcze zanim nastąpił Upadek.
Sid radzi, żeby poszukiwania śladów jego obecności rozpocząć od pubu Dziewięć Światów.

Jeśli będzie to Ava, wówczas twój cel brzmi.

Znajdź Tracera Tonga
Według dr Nassif, Tong jest przywódcą komórki ApostleCorp w Trewirze i jedyną osobą, która ma kontakt z JC. To genialny technik, który spędził z Dentonami wiele lat, jeszcze zanim nastąpił Upadek.
Ava radzi, żebyś swoje poszukiwania rozpoczął od pubu Dziewięć Światów.

Tong oczywiście jest w pubie. Zleca dwa zadania. Daje również biomod oraz kod do laboratorium Czarnej Bramy, bez którego nie wjedziesz (multiklucze są w tym przypadku bezużyteczne).

Uratuj Jej Świętobliwość
Znajdź Jej Świętobliwość w placówce ApostleCorp, laboratorium Czarnej Bramy.
Czarna Brama: Znajdź wejście do laboratorium
Dostań się do placówki ApostleCorp, laboratorium Czarnej Bramy. Wejście znajduje się we wschodniej części ruin, na drugim piętrze
Zamek szyfrowy powinien być ukryty pod jakimiś skrzyniami, za jego pomocą otworzysz sekretne przejście w ścianie.

Po rozmowie z Tongiem, w infolinku zgłosi się Dumier.

Porozmawiaj z dyrektorem Dumierem
Zgłoś się do dyrektora Dumiera na posterunku SSC.

Możesz do niego iść ale nie musisz. Dumier da kod do wejścia na teren Czarnej Bramy, abyś nie musiał iść kanałami.

Nie będę opisywał jak dojść do laboratorium. Treść celu w banku danych w sumie wszystko wyjaśnia.

Po znalezieniu Nicolette z nudów możesz ją zabić ;-) Jest całkiem bezużyteczna. Następnie jeśli masz ochotę złóż wizytę u Dumiera na posterunku SSC.

Teren Templariuszy: Porozmawiaj z Dumierem
Spotkaj się z dyrektorem Dumierem na posterunku SSC, aby otrzymać mapę i odprawę na temat terenu Templariuszy.

Jeśli zabiłeś Nicolette to nie dostaniesz mapy od Dumiera (mała strata).

Teraz masz się udać na teren Templariuszy. Do tego będzie potrzebny transport.

Teren Templariuszy: Wynajmij pilota
Wynajmij pilota w pubie Dziewięć Światów, aby móc wyruszyć na teren Templariuszy.

Ava i Sid są w tawernie. W zależności od tego kogo wybierzesz, pojawi się jeden z poniższych celów.

Pilot Ava: Spotkanie na lądowisku
Spotkaj się z Avą Johnson na dachu obok pubu, a następnie odlećcie na teren Templariuszy.
Pilot Sid: Spotkanie przy odrzutowcu
Spotkaj się z Sidem Blackiem na dachu obok pubu, podrzuci cię na teren Templariuszy.

Po wylądowaniu na nowym terytorium zgłosi się Sid z nowym celem.

Teren Templariuszy: Przedostań się do bazy
Przedostań się na teren sekretnej bazy Templariuszy, znajdującej się na północnym zachodzie. Pomocy szukaj u okolicznych mieszkańców.

Jeśli pilotem była Ava cel masz ten sam, choć brzmi nieco inaczej.

Teren Templariuszy: Wejdź do bazy
Przedostań się do sekretnej bazy Templariuszy. Może od miejscowych uda ci się zdobyć informacje o jej położeniu.

Ta sekretna baza to kościół. Są do niego trzy drogi:
- przez piwnicę
- frontowymi drzwiami
- przez okno

Najprostszym rozwiązaniem jest wejście przez okno. Będąc w środku idź schodami na górę i stamtąd spokojnie powystrzelaj wszystko co się rusza. Droga przez piwnicę również nie jest trudna. Nie polecam za to głównego wejścia, ponieważ trafisz na wieżyczkę strzelającą rakietami, a od frontu ciężko ją unieszkodliwić (chyba, że masz biomod Defensywa).

Gdy wejdziesz do kościoła zgłosi się Dumier z zadaniem.

Teren Templariuszy: Zdobądź moduł
Zlokalizuj terminal Samana i zabierz stamtąd moduł sekwencyjny do teleportu, zwanego Czarną Bramą.

Terminal jest w komnacie po prawej stronie patrząc od głównych drzwi wejściowych. Klucz leży na skrzynkach na balkonie. Login do komputera jest w datacube leżącym na stole przy ołtarzu.

Po pobraniu modułu sekwencyjnego zgłosi się Chad abyś wrócił do Trewiru.

Wróć do Trewiru
Ponownie spotkaj się ze swoim pilotem w punkcie lądowania, po czym wróćcie do Trewiru.

Przy samolocie spotkasz Klarę (jeśli żyje).

Po wylądowaniu w Trewirze zgłosi się Tracer Tong.

Porozmawiaj z Tracerem Tongiem
Spotkaj się z Tracerem Tongiem w pubie Dziewięć Światów, aby otrzymać od niego informacje na temat JC Dentona.

Zaraz potem w infolinku odezwie się Chad. Na posterunku SSC już go nie będzie wiec nie warto tam iść, niemniej przed posterunkiem spotkasz Lin May Chen. Możesz jej powiedzieć prawdę o WTO i Ładzie ale możesz ją też okłamać. Nie będzie to miało szczególnego znaczenia oprócz tego że po powrocie do Kairu Lin May Chen będzie miała różne ścieżki dialogowe.

Czarna Brama: Naprawy
Udaj się do w placówki ApostleCorp, laboratorium Czarnej Bramy, aby dokończyć naprawę teleportu.

Wracaj do Czarnej Bramy. Gdy wejdziesz do laboratorium zgłosi się Chad z kolejnym zadaniem.

Czarna Brama: włącz zasilanie
Włącz zasilanie teleportu, dokonasz tego poprzez uruchomienie zapasowego generatora na górnym piętrze. Później musisz dostać się do pomieszczenia sterującego i załadować moduł sekwencyjny.

Stojąc przed uszkodzonym generatorem, wejdź do szybu wentylacyjnego po lewej stronie. Idź do końca a dotrzesz do panelu zasilania. Gdy włączysz drugą prądnicę, ta uszkodzona wyłączy się, a tym samym zaoszczędzisz dwa multiklucze.

Czarna Brama: Załaduj moduł
Załaduj moduł sekwencyjny do głównego komputera ochrony, znajdującego się w pomieszczeniu sterującym bramy. Zakończy to proces naprawy i włączy Czarną Bramę.
Otrzymasz dostęp do komputera, gdy znajdziesz login, lub się do niego włamiesz.

Login do komputera jest w biurze Tonga. W znalezionym tam datacube jest zarówno kod do drzwi jak i login do komputera. Po spełnieniu obu celów Chad każe wskoczyć do portalu.

Czarna Brama: Przejdź przez portal
Przejdź przez portal, aby dostać się do miejsca spoczynku JC.

Nie jest do końca jasne, czy przez tą samą bramę da się wrócić, upewnij się że załatwiłeś wszystkie sprawy w Trewirze, zanim wyruszysz w dalszą drogę.

ZADANIA POBOCZNE

KAWIARNIANA WOJNA

Będąc w kawiarni, szef zleci zadanie.

Kawiarniana wojna: Śledztwo w sprawie procesu
[QueeQueg's] Przeszukaj archiwum z materiałem dowodowym na posterunku SSC, aby dowiedzieć się dlaczego sprawa sądowa właściciela QueeQueg's została odroczona.

Włamując się do magazynu, postaraj się o dyskrecję. W przeciwnym wypadku będziesz miał na głowie wszystkich strażników SSC z placówki. Gdy znajdziesz datacube, nawet jeśli nie rozmawiałeś wcześniej z kawiarzem, dostaniesz informację aby pójść po nagrodę.

Kawiarniana wojna: Odbierz nagrodę
[QueeQueg's] Powiadom właściciela, że obie kawiarnie należą do tej samej firmy, a dostaniesz nagrodę w wysokości 200 kredytów.

SPOTKAJ SIĘ Z OMARAMI

Będąc w kawiarni QueeQueg's spotkasz Davida Kurczeca (powinieneś co nieco o nim pamiętać z Seattle). Umówi cię z Omarami w barze Dziewięć Światów dając klucz do ich pokoju.

Możesz się tam dostać otwierając drzwi dwoma multikluczami ale wówczas nikogo tam nie będzie.

Spotkaj się z Omarami
Spotkaj się z Omarami w sklepie z osobliwościami Der Blutende Rabe, położonym na wyższym piętrze pubu Dziewięć Światów.

Jeśli kupisz czarnorynkowego biomoda, masz go sobie wziąć (usługi Omarów schodzą na psy) z najwyższego poziomu Czarnej Bramy. Nie oszukasz ich, jeśli nie zapłacisz nic tam nie znajdziesz, więc nie ma co kombinować ;-)

Nielegalne biomody: Znajdź pojemnik
Znajdź w ruinach Czarnej Bramy pojemnik z nielegalnym biomodem. Powinien być w zachodniej wieży na samej górze, w nieoznaczonej, srebrnej szafce.

UKRADNIJ MODYFIKACJE DO BRONI

Będąc w barze Dziewięć Światów, możesz podsłuchać rozmowę dwóch klijentów. W ten sposób dostaniesz tip.

Ukradnij modyfikacje do broni
Zobacz czy w sklepie Nur Gewehre nie ma ukrytego składu z modyfikacjami broni.

Swoją drogą, ciężko nie zauważyć tych modyfikacji w witrynie sklepowej...

Antarktyda

Podobnie jak w Trewirze, tu nadal działasz na jednym froncie bez możliwości wyboru. Bez ogródek pomagasz ApostleCorp. Przeciwko sobie znowu masz Templariuszy.

Po wyjściu z teleportu spotkany szarak da dwa zadania.

Przywróć do życia JC Dentona
Znajdź miejsce spoczynku JC Dentona i przywróć go do życia.
Uwolnij szaraka
Uwolnij szaraka schwytanego przez Templariuszy.

Uwięziony szarak znajduje się w klatce po prawej stronie od "namiotu" 04. Uwolnij go gdy usuniesz przeciwników, w przeciwnym wypadku może nie przeżyć spotkania trzeciego stopnia z Templariuszami. Na szaraka trzeba zużyć jednego multiklucza, ewentualnie jakiś ładunek wybuchowy.

Po wyjściu z tunelu od szaraków zgłosi się Billie.

Porozmawiaj z Billie
Odbierz rozmowę przez holokom od Billie Adams w namiocie 04, znajdującym się na terenie obozu Templariuszy.

W środku namiotu 04 na stole obok holokomu znajdziesz klucz kodowy do Wykopaliska, a więc do drzwi w tunelu, który prowadzi do siedziby JC Dentona. Napotkaną po drodze wieżyczkę z miotaczem ognia najłatwiej wyłączyć rzucając pajęczą bombę (pająk jest odporny na ogień).

Pierwszego templariusza również możesz pokonać pajęczą bombą bo również wyposażony jest w miotacz ognia ;-) Templariuszy z Magstrumami rozwalaj jak chcesz, ostatniego możesz naruszyć za pomocą beczek znajdujących się po prawej stronie.

Po wejściu do środka siedziby JC Dentona zgłosi się Tracer Tong.

Napraw rdzeń JC-Heliosu
Włącz 5 modułów przetwarzających, składających się na SI Heliosu.

Po przejściu przez 4 moduły spotkasz Billie z którą masz stoczyć walkę. W rozmowie nie ma znaczenia, którą kwestię wybierzesz. Jeśli jej nie zabijesz to spotkasz ją w UNATCO w Nowym Jorku.

Po przejściu przez ostatni moduł masz porozmawiać z JC.

Porozmawiaj z JC Dentonem
Znajdź JC Dentona nie opodal wejścia do jego krypty i porozmawiaj z nim.

Po rozmowie z JC udaj się do bazy VL.

Powrót do Kairu: Droga do helikoptera
Po rozmowie z JC idź do helikoptera Avy Johnson, znajdującego się na zewnątrz opuszczonej bazy Versalife.

Gdy będziesz już na zewnątrz zgłosi się Saman z poleceniem abyś się z nim spotkał (kurna ma on swoje zachcianki, szkoda że nie odwoła swoich goryli).

Porozmawiaj z Samanem
[Templariusze] Porozmawiaj z Samanem za pomocą holokomu w namiocie 04.

Możesz pogadać ale to nie zmieni twojej sytuacji. Templariusze nadal będą atakować.

Gdy dostaniesz się na teren VersaLife, zgłosi się Tong.

Powrót do Kairu: Włącz prąd
Uruchom generator znajdujący się na niższym poziomie opuszczonej bazy Versalife, aby móc włączyć sygnał nawigacyjny.

Generator znajduje się pod częścią B kompleksu. Łatwo do niego trafisz bo wszędzie są tabliczki jak iść. Budynek B ma dwa wejścia. Jedne drzwi są zabezpieczone zamkiem (potrzebne dwa multiklucze), a w drugim włączone są lasery (jeden multiklucz). Bez użycia multikluczy możesz wejść z poziomu płyty lądowiska, a także, jeśli obejdziesz bazę dookoła to trafisz na szyb wentylacyjny. I to jest najlepsze przejście. Na drodze do dolnego poziomu trafisz tylko na jednego Templariusza, który przy odrobinie szczęścia sam się zabije włażąc na pozostałości po oślizgach...

Jak najłatwiej trafić do generatora? Będąc już na dole, po dojściu do pierwszego pomieszczenia z oślizgami, nie schodź z ostatnich schodów lecz wskocz po prawej stronie na rury. Potem "trzymaj się" przez cały czas prawej ściany i wchodź do kolejnych szybów wentylacyjnych jeśli na takowe natrafisz. W taki oto sposób dojdziesz do celu (po drodze miniesz uwięzionego Templariusza i kamerę bezpieczeństwa). Na końcu będą na ciebie czekać dwa oślizgi i włącznik zasilania.

Zwiedzając bazę klasycznie po podłodze, trafisz na uwięzionego Templariusza.

Uratuj Templariusza
Uratuj uwiezionego Templariusza, otwierając zamek w drzwiach jego celi.

Nagrodą będzie kula w plecy ;-)

Gdy włączysz zasilanie Tong da ostatnie polecenie.

Powrót do Kairu: Włącz sygnał nawigacyjny
Znajdź i włącz sygnał nawigacyjny, aby dać znać swojemu pilotowi.
Urządzenie znajduje się na zewnątrz budynku, nieopodal chaty.

Radiolatarnia znajduje się niedaleko wiatraków, które mijałeś po wejściu na teren ośrodka VersaLife. Gdy ją włączysz, idź na lądowisko i leć do Kairu.

Kair

Templariusze znowu są głównymi przeciwnikami, ale do czasu. Na koniec stajesz przed wyborem, której ze stron: ApostleCorp, Illuminati lub Templariuszom będziesz dalej sprzyjać. Nie jest to ostateczny wybór, bo ten następuje w Nowym Jorku, ale ma on znaczenie. Ten kogo wybierzesz za sprzymierzeńca, będzie przyjazny na Wyspie Wolności.

Zadania główne

Ava wysadzi cię na ulicy i da zadanie.

Przywróć do życia Paula Dentona
[Apostlecorp] Przywróć do życia i zajmij się ochroną Paula Dentona, znajdującego się w hangarze 24 na poziomie 110. Przetrzymują go Templariusze.
Jeśli go obudzisz, nie będą mogli przeprowadzać na nim eksperymentów.

Dumier również nie będzie tracił czasu.

Zabij Paula Dentona
[Illuminaci] Zabij Paula Dentona. Templariusze przetrzymują go w hangarze 24 na 110 poziomie arkologium.
Jeśli to zrobisz, potęga ApostleCorp zostanie osłabiona, co otworzy Illuminatom drogę do gry o władzę.

Po drodze do arkologium przyśle nawet pomoc, jeśli się nie zgodzisz to ciebie zaatakuje. Radzę się zgodzić, pomoże trzepać Templariuszy, przynajmniej do momentu spotkania doktorka w hangarze.

Po drodze do hangaru na poziomie 110 zgłosi się Saman. Jeśli na Antarktydzie zgodnie z prośbą rozmawiałeś z nim w baraku 04, w tej rozmowie będziesz miał dwie kwestie do wyboru. Wszystko jedno co mu powiesz. Do hangaru masz drogę wolną.

Oddaj krew
[Templariusze] Saman poprosił cię o oddanie dr Toddowi próbki twojej karioplazmy.
Jeżli wyrazisz zgodę, oddasz Paula Templariuszom, eliminując szanse na jego obudzenie lub zabicie.

Jak widać masz trzy opcje do wyboru: oddać krew Templariuszom, zabić Paula lub go ożywić. Oddając krew spowodujesz atak Dumiera, ale Templariusze pomogą ci w uspokojeniu sytuacji. Nie oddając krwi spowodujesz atak Templariuszy, a następnie będziesz mógł zabić Paula lub nie. Jeśli wskrzeszasz Dentona, jednostki Dumiera.. zaatakują i będziesz miał wszystkich przeciwko sobie.

Pozostałe konsekwencje twojego wyboru znajdziesz w opisie Nowego Jorku. Cokolwiek zrobisz, poszukaj transportu. Jak zwykle możesz lecieć z Sidem (koszt:ł 500 kredytów) lub Avą.

Jeśli zdecydujesz się na Sida Blacka, ten zaproponuje za jedyne 1000 kredytów ostrzelanie wybranej części Wyspy Wolności (siedzibę Illuminatów, Templariuszy lub Dentonów). Jako że Sid zawsze był dupkiem, więc sami się domyślcie co z tego wyniknie.

Opuść Kair: Włącz sygnał nawigacyjny
Skontaktuj się ze swoim pilotem za pomocą sygnału nawigacyjnego, znajdującego się w hangarze 23 i leć na Liberty Island. Urządzenie umiejscowione jest w pobliżu pomieszczenia dla VIPów, z którego widać hangar.

ZADANIA POBOCZNE

LEO

Gdy będziesz na ulicach Kairu zgłosi się Dumier (lub Nicolette jeśli żyje), żebyś spotkał się z Leo (o ile go nie zabiłeś). Nie będziesz miał specjalnie wyboru bo stoi przed wejściem do meczetu.

Porozmawiaj z Leo
Porozmawiaj z Leo, stoi przed meczetem.

W czasie rozmowy będziesz miał wybór:
- dajesz mu 500 kredytów na drogę, dzięki czemu będziesz miał pomoc w Nowym Jorku
- prowokujesz aby zabił Omarów - Leo szarżuje na Omarów, a finał późniejszej gadki jest taki że i tak poleci do Nowego Jorku (zaoszczędzasz 500 kredytów które możesz sobie wsadzić w.. kieszeń).
- skąpisz kredytów dla Leo i sam ruszasz na wycieczkę do Nowego Jorku

UKRYCI TEMPLARIUSZE

Gdy pójdziesz do mieszkania Maskini Nassif, ten da misję.

Ukryci Templariusze: Przeprowadź śledztwo
Wujek Leili podejrzewa, że nad jego pokojem znajdują się Templariusze.
Zbadaj to mieszkanie i daj mu znać czego się dowiedziałeś.

Gdy pójdziesz na drugie piętro i Archera wcześniej nie zabiłeś (również jeśli poskarżyłeś na niego do SSC), możesz podsłuchać jego rozmowę z Templariuszami. W taki oto sposób dostaniesz zadanie.

Ukryci Templariusze: Ocal Nassifów
Odkryłeś, że pewna grupa Templariuszy spiskuje przeciwko pozostałym przy życiu Nassifom, przebywającym na terenie Kairu. Jeśli chcesz ich ocalić, musisz działać szybko.

Jeśli Archera zabiłeś wcześniej, nie pozostaje ci nic innego jak zabić zastałych templariuszy.

Gdy zabijesz wszystkich Templariuszy (z misją od Nassifa lub bez), wróć po nagrodę.

Ukryci Templariusze: Odbierz nagrodę
Teraz gdy Templariusze nie stanowią już zagrożenia dla rodziny Nassifów, możesz iść do mieszkania wujka Leili, aby mu o tym powiedzieć. Przyjmij od niego nagrodę w postaci 200 kredytów.

OSWOBODZENIE MECZETU

Wchodząc do meczetu dostaniesz zadanie od Tonga lub Nicolette.

Oswobodzenie meczetu: Pozbądź się bota
Zniszcz bota wojskowego Templariuszy, tak aby mieszkańcy meczetu mogli się bezpiecznie po nim poruszać.

Wystarczy że zniszczysz robota, Templariuszami nie musisz się zajmować.

Oswobodzenie meczetu: Odbierz nagrodę
Powiedz uwięzionym mieszkańcom, że bot nie stanowi już zagrożenia. Porozmawiaj z lekarzem, aby otrzymać nagrodę.

Za zniszczenie robota dostaniesz od kobiety kod do szafki na posterunku SSC w arkologium.

NG RESONANCE

Po rozmowie z NG na poziomie 208 w dzienniku pojawia się co następuje:

NG Resonance: Uwięziona?
NG Resonance prawdopodobnie jest uwieziona na poziomie 110. Sprawdź czy nic jej się nie stało.

Żywa NG jest w hangarze 23. Zadanie bez celu i nagrody, ale za to z zaszczytem widzenia nieco zezowatej NG w cztery oczy.

BTW, w hangarze 23 spotkasz również Nassif jeśli wcześniej jej nie zabiłeś.

KAWIARNIANA WOJNA

Po wylądowaniu w Kairze przy lądowisku porozmawiaj z szefem kawiarni.

Kawiarniana wojna: Sejf z łupami
[QueeQueg's] Właściciel Queequeg's poprosił cię wyczyszczenie sejfu w Pequod's, aby oczyścić zmarłego kierownika z zarzutów o handel na czarnym rynku.
Twoją zapłatą będą pozostałe przedmioty znajdujące się w sejfie.

OCAL KLARĘ

Gdy będziesz w arkologium na poziomie 107-108 zgłosi się Chad z groźbą, że jeśli nie zabijesz Paula, to Klarze stanie się krzywda.

Ocal Klarę
Illuminaci przetrzymują Klarę Sparks gdzieś na terenie arkologium. Zabij porywaczy, aby zyskać jej wdzięczność.

Klara jest w pomieszczeniu z komputerem gdzie przeprogramowywałeś nanoformery (pod poziomem 107 arkologium jeśli ktoś przypadkiem tam nie był). W nagrodę dostaniesz modyfikację broni.

Nowy Jork

Tak oto dochodzisz do finału swojej wędrówki. Na początek podaję efekty wyboru w hangarze 24 w Kairze:

Oddałeś krew Templariuszom:
- Paul uwięziony jest w klatce w siedzibie Templariuszy
- Templariusze są ci przyjaźni
- Tracer Tong atakuje
- JC nie atakuje ale atakują szarzy i wieżyczki w środku statuy
- Illuminaci atakują
- wewnątrz bazy UNATCO przychylni ci Templariusze walczą z wrogimi Illuminati

Zabiłeś Paula:
- Templariusze atakują
- Tracer Tong atakuje
- JC Denton atakuje, tak samo jak reszta jego obstawy
- Illuminaci są ci przyjaźni
- w UNATCO panoszą się tylko wrogie jednostki Templariuszy, Illuminati w ogóle nie ma

Ożywiłeś Paula:
- Paul i JC są w statule, możesz do nich chodzić bez przeszkód
- Tracer Tong się kocha, nawet dostajesz od niego zadanie
- Illuminati atakują

- Templariusze atakują
- w UNATCO w jedną stronę masz przeciwko sobie Templariuszy, po wysłaniu danych Dentonom przeciwko tobie stają Illuminaci i Templariusze

---

Przejdźmy do meritum sprawy. Sid wypuści cię przy UNATCO, zaś Ava nieopodal Statuy Wolności.

W zależności od tego komu ostatnio sprzyjałeś w Kairze, w infolinku głosi się jeden z przywódców z zadaniem. To kto to zleca nie ma znaczenia.

Znajdź schemat Węzła Akwinu
Znajdź komputer zawierający dane techniczne Węzła Akwinu, jest gdzieś na niższym poziomie UNATCO.

Udajesz się więc do UNATCO do pokoju Alexa Jacobsona. Jeśli nie wiesz gdzie to jest, podążaj za jakże idiotycznie wyglądającymi tabliczkami...

Dane techniczne Węzła Akwinu możesz przesłać komu chcesz, nie bacząc na wcześniejsze wybory i czyny (chyba że zdążyłeś już narobić bałaganu na Wyspie Wolności i np. zabiłeś któregoś z przywódców). Masz pełną swobodę. W zależności od tego komu wyślesz dane, zmienią się reakcje poszczególnych jednostek.

Czas na opis poszczególnych zakończeń gry, a jest ich cztery.

ILLUMINATI
Wiek światła Illuminatów
[Illuminaci] Prześlij Illuminatom dane techniczne Węzła Akwinu, następnie zabij JC Dentona i zniszcz jego maszynę.
W ten sposób zapoczątkujesz Wiek światła Illuminatów, erę starannie pielęgnowanego dobrobytu.

W tym przypadku nie ma wielkiej filozofii. W UNATCO wysyłasz dane do Illuminati i idziesz do statuy. Niszczysz maszynę, a następnie zabijasz Dentonów po czym oglądasz outro.

Zabij JC Dentona
[Illuminaci] Zabij JC Dentona. Gdy umrze, ApostleCorp nie będzie w stanie dokończyć swego dzieła.
Zabij Paula Dentona
[Illuminaci] Zabij Paula Dentona. To jeszcze bardziej osłabi ApostleCorp, torując Illuminatom drogę do zwycięstwa.
Zniszcz maszynę JC
[Illuminaci] Zniszcz maszynę JC, zbudowaną wewnątrz statuy.
Potem ani JC, ani nikt inny nie będzie w stanie użyć systemu globalnie rozprowadzanej nanotechnologii.

Jeśli w Kairze oddałeś krew Templariuszom, Paula znajdziesz w siedzibie Templariuszy.

APOSTLE CORP
Wielki Postęp ApostleCorp

[ApostleCorp] Prześlij dane techniczne Węzła Akwinu JC Dentonowi, następnie udaj się do statuy aby połączyć się z JC oraz Heliosem.
W ten sposób rozpoczniesz erę Wielkiego Postępu całej cywilizacji, jak i samego człowieczeństwa.

Wystarczy wysłać wiadomość dla JC, przebić się przez atakujących Templariuszy i Illuminatów i wrócić do statuy, po czym użyć maszynę Dentonów i tak oto oglądasz outro.

Uratuj Paula
[ApostleCorp] Uratuj Paula Dentona z mieszczącego się na wyspie obozu Templariuszy.

Jest to zadanie poboczne. Jeśli w Kairze oddałeś krew Templariuszom, Paul jest w niewoli u Templariuszy. JC zaleci jego uwolnienie ale nie jest to potrzebne aby osiągnąć główny cel.

Napraw boty
[ApostleCorp] Napraw boty Tracera Tonga, za pomocą ogniw energetycznych naładuj ich obwody naprawcze.
W ten sposób będzie mógł on zlokalizować swoje zasoby, potrzebne przy wspieraniu ApostleCorp.

Do tego zadania musisz posiadać 6 multikluczy. Trzeba otworzyć wszystkie trzy klatki z robotami, inaczej zadanie nie będzie zaliczone. W nagrodę będziesz mógł zaatakować z Tongiem (i robotami) wybraną część wyspy lub zorganizować ochronę wnętrza statuy. Misja zupełnie zbędna.

TEMPLARIUSZE
Potop Templariuszy
[Templariusze] Prześlij Templariuszom dane techniczne Węzła Akwinu, następnie zabij JC i Paula Dentonów. Gdy to zrobisz, użyj ich maszyny do rozprowadzenia po całym globie zabójcy nanitów. W ten sposób oczyścisz Ziemię z nanotechnologii, a Templariusze staną się prawdziwą potęgą.

Oczywiście najpierw wyślij dane techniczne dla Samana. Następnie idź zabić obu Dentonów i użyj maszyny w statule. JC znowu się pojawi i znowu musisz go zabić. Jeśli maszyna zostanie zniszczona, zadanie nie powiedzie się więc JC zabijaj uważnie ;-) Gdy JC padnie trupem użyj maszyny jeszcze raz i ciesz się zakończeniem.

Zajmij się rozprowadzeniem przeciw-nanitów
[Templariusze] Podłącz się do maszyny JC, aby rozprowadzić po całym globie zabójcę nanitów. To zapewni ludzkości przyszłość wolną od nanotechnologii, niwecząc zarówno plany ApostleCorp jak i Illuminatów.

ZDRADA (OMAROWIE)

Gdy zbliżysz się do UNATCO, w infolinku zgłosi się Leo (pod warunkiem że go tu ściągnąłeś).

Pogadaj z Leo
[Zdrada] Spotkaj się z Leo przy furgonetce łączności, nieopodal ruin UNATCO.

Po rozmowie lub jeśli go nie ma na wyspie to z infolinka dostanieszz zadanie.

Pokonaj wszystkich
[Zdrada] Wykończ przywódców wszystkich frakcji, a następnie zniszcz maszynę JC.
To wyeliminuje jakąkolwiek szansę na realizacje ich planów.

Zadanie to możesz zrobić nawet po wysłaniu danych technicznych do któregoś z przywódców. Musisz zabić na śmierć (nie uśpić) wszystkich liderów oraz zniszczyć maszynę Dentonów. JC najlepiej zabić na końcu po zniszczeniu jego maszyny. W przeciwnym wypadku w banku danych pojawi się co następuje:

Ponownie zabij JC Dentona
[Zdrada] Idź do wnętrza statuy i zabij JC Dentona. Bez ochronnego działania Heliosu zginie jak każdy inny śmiertelnik.

PIĄTE ZAKOŃCZENIE

W zniszczonej kwaterze UNATCO (na Liberty Island) w pierwszym pokoju znajdziesz flagę. Podnieś ją i zanieś do łazienki w pokoju Menderlay'a. Zlokalizuj "wychodek" i wrzuć tam flagę, po czym spuść wodę. Teleporter przeniesie cię na specyficzne party. Jego skład zależeć będzie od tego kto był na twoim celowniku;].

Deus Ex: Invisible War na panoramicznych monitorach

jak ustawić widescreen

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 15.02.2010

Aby cieszyć się panoramicznym obrazem należy dokonać trzech zmian:

Rozdzielczość

Za pomocą Notatnika edytuj plik User.ini znajdujący się w Moich Dokumentach i znajdź:
FullscreenViewportY=640
FullscreenViewportX=480

W miejsce starej rozdzielczości wpisz nową cię interesującą.

Interfejs

Ustawiając panoramiczną rozdzielczość interfejs może nie mieścić się na ekranie. Należy wówczas zmniejszyć wartość jego skalowania. Aby to zrobić edytuj plik Default.ini znajdujący się w Deus Ex Invisible War\\System\\ i znajdź w nim:
FOV__d=67

Zmień jego wartość w zależności proporcji wpisanej wcześniej rozdzielczości:
4:3 - FOV__d=67
16:10 - FOV__d=58
16:9 - FOV__d=53

Pole widzenia

Po ustawieniu panoramicznej rozdzielczości obraz będzie rozciągnięty. Dlatego należy zmienić domyśle pole widzenia. W folderze Deus Ex Invisible War\\System\\ edytuj plik Engine.d2u za pomocą edytora szesnastkowego np. darmowego XVI32. W pliku wyszukaj "AA 42". W zależności od proporcji obrazu należy dokonać stosownych zmian opisanych poniżej przy czym warto zaznaczyć że możliwe są dwa warianty. Jego wybór pozostawiam do indywidualnego rozważenia.

Zmiany wg ustawień z DX2:
4:3 - zmień "AA" na "42" co daje FOV = 85
16:10 - zmień "AA" na "CC" co daje FOV = 102
15:9 - zmień "AA" na "D4" co daje FOV = 106
16:9 - zmień "AA" na "E3" co daje FOV = 113.5

zmiany wg domyślnych ustawień silnika Unreal Engine 2:
4:3 - zmień "AA" na "B4" co daje FOV = 90
16:10 - zmień "AA" na "D8" co daje FOV = 108
15:9 - zmień "AA" na "E1" co daje FOV = 112.5
16:9 - zmień "AA" na "F0" co daje FOV = 120

Owe modyfikacje w pliku Engine.d2u należy dokońać trzykrotnie. W ten sposób zostaną zmienione następujące wartości:
FOVAngle=85.000
DesiredFOV=85.000000
DefaultFOV=85.000000

I to już wszystko. Jak zauważycie, ekrany wczytywania oraz filmy są nienaturalnie rozciągnięte. Na to już nie ma sposobu, ale to chyba nie jest problem.

Spis mediów

lista książek i gazet w Deus Ex: Invisible War

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 17.07.2011

Książki fabularne

- Frankenstein (Frankenstein) - Mary Shelley
- Cień Jakuba (Jacob's Shadow) - Andrew Hammond
- Wojna Jakuba (Jacob's War) - Andrew Hammond

Foldery reklamowe i informacyjne

- Kawa a nauka (Coffee Science)
- Wstąp do SSC! (Join the SSC!)
- Katalog firmy Mako (Mako Catalog)
- Nasza miłość do kawy (Our Love Affair with The Bean)
- Katalog firmy Panzerwerks (Panzerwerks Catalog)
- Jutro staje się dniem wczorajszym (Tomorrow Becomes Yesterday)
- Dolne i Górne Seattle (Upper and Lower Seattle)
- Prawo dotyczące broni ustalone przez WTO (WTO Gun Laws)
- Kawa twoim przyjacielem (Your Friend, Coffee)

Książki popularnonaukowe

- SI a Świadomość (AI and Consciousness)
- Kolekcjonowanie antycznych kielichów> (Antique Goblet Collecting)
- Dziennik wydarzeń CIA 2050: Hong Kong (CIA Factbook 2050: Hong Kong)
- Klimat na Antarktydzie (Climate of Antarctica)
- Kriogenika (Cryogenics)
- Funkcja inklinatora jako strażnika u bram (Inclinator as Gatekeeper)
- Księga Joanny o wojskowych transgenikach (Joan’s book of Military Transgenics)
- Nowoczesna amunicja (Modern Ammo)
- Nanotechnologia w niskich temperaturach (Nanotech at Low Temperatures)
- Pierwsze wrażenia: Magstrum (Sneak Peak: Mag Rail)
- Analiza balistyczna ran (Wound Ballistics)
- Energia Punktu Zero (Zero Point Energy)

Teksty nieskategoryzowane

- Detektyw Dirk Murchison: Mordercy z Jet City (Detective Dirk Murchison: The Jet City Murders)
- Pamiętnik (Jurnal) - Senjin Braeden

- Członkostwo w Ścieżce Oświeconych (Luminous Path Membership)
- Lalki sprężynowe z Ohio (Ohio State Bobbleheads)
- Wolności (On Liberty) - John Stuart Mill
- Krew Mistrza (The Blood of the Champion)
- Dentonowie: zagadka i mit (The Dentons: Myth and Mystery)
- Kłamstwa na temat Marsa (The Lies of Mars)
- Podróż Pielgrzyma (The Pilgrim's Progress) - John Bunyan
- Pochwała głupoty (The Praise of Folly) - Desiderius Erasmus
- Państwo (The Republic) - Plato
- Tai-Fun (The Tai-Fun) - Lin Yeoh
- Tommy, gadający oślizg (Tommy the Talking Greasel)
- Droga prawdy (The True Way) - Kishiro Yoshitaka
    - Rozdział 11
    - Rozdział 12
- Upadek Vishnu (Vishnu's Fall)

Przepisy kucharskie

- Praca za barem (Bartending)

Deus Ex Invisible War - Mody

Unified Deus Ex: Invisible War Texture Pack

mod podmieniający tekstury

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 30.11.2007

Unified Deus Ex: Invisible War Texture Pack podmienia około 800 tekstur w grze na nowsze, bardziej szczegółowe, w wyższych rozdzielczościach. Mod tak naprawdę jest zbiorem trzech modyfikacji: DX2 Rebirth, Micro Texture Pack, Cumulative Texture Pack.

UWAGA:
Jeśli masz polską wersję Deus Ex: Invisible War, przy instalacji wybierz angielską (**English (UK)**) wersję językową. W przeciwnym przypadku mod nie będzie działał prawidłowo. Aby odzyskać polskie fonty w tekstach należy uruchomić **ibd patcher**, który jest dostępny z modem i odznaczyć teksturę "dx2_font.dds".

DX2 Rebirth (Community Texture Pack)

Był to pierwszy mod poprawiający tekstury w IW. Został wydany w styczniu 2004, a więc niedługo po premierze amerykańskiej wersji gry, a przed premierą europejskiej wersji. Paczka poprawia tekstury niektórych postaci, elementów środowiska (ściany, sufity, drzwi, rury) oraz broni itp. Całość zawiera blisko 400 nowych tekstur.

Micro Texture Pack by Blumen Kohl

Mini paczka zawierająca 9 nowych tekstur kilku przedmiotów (beczki, papierosy, batoniki itp) oraz NPC Omara.

Cumulative Texture Pack By John P

John. P - jeden z członków teamu DX2 Rebirth - po upadku moda nadal kontynuował swoje prace. Oprócz tekstur z samej gry, zrobił nowe obrazki widoczne podczas wczytywania poziomów. Mod znany jest również pod nazwą John P's High Res Textures.

Deus Ex Human Revolution - Informacje

Ogólne Informacje

Podstawowe informacje

Producent: Eidos Montreal
Wydawca: Eidos Interactive/Square Enix
Oficjalna strona: www.deusex3.com
Data premiery: gdy gra będzie ukończona
Platforma: PC, XBox360, PS3

Dodatkowe informacje

Gatunek: RPG/FPS
Tryb Multiplayer: brak
Język: angielski

Wymagania sprzętowe

brak informacji

Team

Trzon zespołu tworzą osoby z co najmniej 7 letnim doświadczeniem. Dwie trzecie ludzi pochodzi z Ubisoft. Wcześniej pracowali nad takimi tytułami jak: Far Cry Instincts, Splinter Cell, Prince of Persia oraz Rainbow Six: Vegas. Producentem DX3 jest David Anfossi, dyrektorem projektu Jean Francois Dugas, zaś za skrypt odpowiedzialna jest Mary Demarle.

Fabuła

Jest rok 2027. Na porządku dziennym są mechaniczne ulepszenia ludzi, zaś dostęp do nich mają tylko najbogatsi przez co dochodzi do konfliktów społecznych, a wręcz nowego rodzaju rasizmu. Cybernetyka jest jedną z głównych gałęzi światowej gospodarki. Międzynarodowe koncerny walczą między sobą o dominację w tej branży nie rzadko uciekając się do szpiegostwa i dywersji. Jednak wszyscy są tylko marionetkami o wiele silniejszej organizacji, która ma ambicję posiadać wyłączność na cybernetyczną technologię.

Gracz wciela się w Adama Jensena (głosu użycza mu Elias Toufexis) - oficera prywatnych sił ochrony pracującego w laboratorium amerykańskiego koncernu Sarif specjalizującego się w rozwoju biomechanicznych ulepszeń. Pewnego dnia ośrodek atakują ubrani na czarno komandosi, którzy mordują wszystkich naukowców z działu rozwoju. Agresorzy korzystają z planów laboratorium pochodzących z głowy Jansena (?), co przysparza mu wielu kłopotów. Gracz szybko poznaje tożsamość złoczyńców jednak to rodzi kolejne niewiadome. Agresorzy mają być z Jansenem w jakiś sposób powiązani. Czescy redaktorzy zwracają uwagę na fizyczne podobieństwo Adama do jego głównego przeciwnika.

Scenarzyści pisząc skrypt konsultowali się z Sheldonem Pacotti oraz zasięgnęli opinii u Warrena Spectora i Harvey'a Smitha. W jednym z artykułów Mary Demarle przyznaje, że jest świadoma iż fani nie wybaczą jej wszelkich fabularnych odstępstw od pierwowzoru. W tym samym materiale wykazuje się wiedzą, że JC Denton urodził się w 2029 roku dwa lata później od wydarzeń z prequela, co może

tworzyć wrażenie że rzeczywiście odrobiła pracę domową ;) Zdradza również, że zdarzenia z DX3 doprowadzą między innymi do powstania UNTCO! Planowane są trzy zakończenia, które nie będą wykluczać wydarzeń z DX1.

Rozgrywka

Fabuła ma być skomplikowana i wielowątkowa ze światową konspiracją w tle. Gracz będzie podejmował decyzje, które będą miały swoje konsekwencje. Jeśli wymorduje członków jakiegoś ugrupowania, nie będzie miał szans na nawiązanie z nimi współpracy. Bardziej doniosłe czyny gracza odcisną swój ślad w gazetach i innych mediach.

Sposobów wykonania danej misji będzie kilka (frontalny atak, skradanie się, haking, rozmowy), zaś dróg do celu wiele. Strażników pilnujących wejścia nie będzie trzeba od razu zabijać. Z odpowiednimi umiejętnościami lingwistycznymi będzie można uniknąć rozlewu krwi. System rozmów będzie bardziej urozmaicony. Będzie trzeba zwracać uwagę na mimikę twarzy, gesty, szybkość mowy, czy ton głosu. W czasie rozmów kamera w przeciwieństwie do Deus Ex i Deus Ex: Invisible War, pozostanie w widoku FPP.

Czas przejścia głównego wątku szacowany jest na 20 godzin, zaś razem z zadaniami pobocznymi DX3 da nam ponad 30 godzin zabawy.

Engine

Gra korzysta z engine CDC firmy Crystal Dynamics, o czym zdecydował David Anfossi. Silnik obsługuje streaming dzięki czemu mapy będą duże i przestronne, bez ekranów wczytywania.

Został zaimplementowany Ambient Occlusion, który przez dokładniejszy shading powoduje że modele wydają się bardziej szczegółowe. Pomocny jest on przede wszystkim przy rozbudowanych scenach, przyspieszając czas renderingu. Oprócz tego postarano się o obsługę efektów pogodowych takich jak deszcz oraz realistyczne przedstawienie mgły i dymu.

W grze nie będzie możliwości kierowania pojazdami. Nie przewiduje się również żadnych nowinek typu manipulacja psychiki tłumu (czyżby aluzja do Splinter Cell: Conviction?).

Postacie

Brak jest informacji czy pojawi się ktoś z wcześniejszych deusów. Znany jest czarny charakter o imieniu Barrett. Wiadomo także że będzie parę wyrazistych żeńskich postaci, w tym przynajmniej jedna z nich będzie działać przeciwko Adamowi.

Miejsca

Planowanych jest pięć miast, w tym na razie ujawnione są trzy:

- Szanghaj do którego trafimy w dalszej części gry to dwupoziomowe miasto podzielone na część bogatą (z wszechobecnymi holograficznymi ekranami, biurowcami i apartamentowcami) oraz część biedną (ciemną i brudną z fabrykami i innymi zakładami pracy).
- Detroit w którym prawdopodobnie trafimy na początku gry. Znajduje się w nim laboratorium cybernetyczne.
- Montreal

Kolejność odwiedzania miast będzie z góry przewidziana podyktowana przez fabułę, jednak gdy gracz znajdzie się w metropolii będzie miał pełną swobodę ruchów. Co jakiś czas Adam będzie mógł powrócić do swojego domu gdzie znajdzie materiały (zdjęcia i notatki) z wykonanych misji.

Przy projektowaniu lokacji wzięto pod uwagę projekty przyszłych, realnych budowli. Wygląd map ma być bliski rzeczywistych miejsc. Niektóre miejsca (prawdopodobnie tylko wnętrza) będą posiadały styl określany jako połączenie cyberpunku ze sztuką renesansu.

Jedno z miast odwiedzimy w dzień.

Rozwój postaci

Rozwój postaci, podobnie jak w Deus Ex: Invisible War oparty jest na ulepszeniach bohatera. Grę zaczniemy jako 100% człowiek. Wraz z rozwojem historii dostaniemy dostęp do klinik w którch za pieniądze lub w ramach przysługi będziemy mogli instalować mechaniczne ulepszenia. Aby je rozwinąć nie będziemy potrzebowali żadnych kanistrów. Ulepszenia będziemy rozwijać rozdzielając zdobyte punkty doświadczenia. Teoretycznie będzie można rozwinąć każde zainstalowane ulepszenie, jednak tym samym pozbawimy się szansy na podwyższenie któregokolwiek z nich na maksymalny poziom. W przeciwieństwie do poprzednich Deus Exów, w DX3 zainstalowane mechaniczne ulepszenia ze zrozumiałych względów będą widoczne "na zewnątrz".

Autorzy przewidują 20 mechanicznych ulepszeń, które będą miały 3 poziomy zaawansowania co da 50 różnych wariacji. Będą zgrupowane w czterech kategoriach odpowiadającym czterem stylom gry. Wśród augów znajdziemy:
- wall punch - rozbijanie ścian pięścią (tylko niektórych)
- claymore - jakiś rodzaj wybuchu, który rani wszystkich zgromadzonych w pobliżu gracza
- multikill - szybkie pokonanie maksymalnie czterech przeciwników poprzez walkę wręcz (coś w rodzaju combosu)
- communication - ułatwienie rozpoznawania gestów i mimiki twarzy osób z którymi rozmawiamy, a co za tym idzie ich intencji
- hakerstwo - umożliwi włamywanie się do systemów bezpieczeństwo. Będzie ono oparte na minigrze taktycznej. Będzie trzeba w jakiś sposób pokonać punkty kontrolne w sieci, aby ostatecznie dostać się do danego serwera. Dzięki rozwiniętemu hakowaniu gracz będzie miał możliwość dostania się głębiej do systemu, mając tym samym większe możliwości manipulacji.
- superwizja - widzenie przez ściany
- możliwość zobaczenia pola widzenia przeciwnika (rodem z gry Commandos)
- minipistolety w palcach
- wzbogacenie ataków wręcz o impuls EMP
- przedramię z wysuwanym nożem
- dłoń zmieniająca się w robota-pająka

- redukcja odrzutu ciężkiej broni
- wysokie skoki
- zwiększenie siły ramion

Zrezygnowano z bungee jump - macek wystrzeliwanych z pleców Adama w momencie skoku z budynku.

Augmentacje mają swoje odpowiedniki w rzeczywistości, tzn. naukowcy rzeczywiście nad nimi pracują. Team ma doradcę w tych sprawach.

Dostępna będzie możliwość kierowania robotami, jednak nie wiadomo jak ta funkcja będzie rozwiazana. Czy tak jak w Deus Ex: Invisible War za pomocą ulepszenia czy też poprzez fizyczne przejęcie mecha.

Walka

Chyba najważniejsze w tej kwestii jest to, że pożegnamy się z uniwersalną dla każdej broni amunicją. Zestaw broni będzie wzorowany na realnych modelach, jednak zgodnie tradycją będzie też kilka prototypowych giwer. Ulepszając niektóre mechaniczne ulepszenia Adama, zwiększymy celność broni i zmniejszymy jej odrzut. Oprócz tego każdą broń będzie można ulepszyć w czterech miejscach za pomocą kupionych lub znalezionych modyfikacji. Niektóre modyfikacje będą pasować tylko do konkretnych modeli. Wśród modyfikacji znajdą się m.in.:
- celownik laserowy
- tłumik
- luneta
- alternatywny strzał (granatnik, wiązka energii)
- zwiększenie magazynku

Nie będziemy mogli przy sobie nosić całego arsenału. Powróci inwentarz znany z pierwszego Deus Exa.

System ukrywania się będzie podobny do tego z Gears of War czy Killzone, jednak w DX3 większy nacisk wzięto na ukrywanie się przed wzrokiem przeciwników niż przed gradem kul. Oświetlenie w przeciwieństwie do dotychczasowych rozwiązaniach nie będzie w ogóle brane pod uwagę. Główną rolę odegra pole widzenia przeciwnika i wydawane odgłosy.

Opracowany system ukrywania się będzie posiłkował się widokiem kamery znad pleców postaci gracza. W chwili ukrywania się przed przeciwnikiem za jakąś przeszkodą lub za rogiem budynku gracz będzie mógł przełączyć widok na TPP i z tej perspektywy oglądać sytuację. Po wyjściu z ukrycia, kamera wróci do FPP. Widok TPP ma być elementem dodatkowym, jeśli ktoś nie będzie miał na niego ochoty może go w ogóle nie używać.

Przeciwnicy będą mieli rozbudowane SI. Planowana jest hierarchia wśród przeciwników. Niżsi na drabinie ważności będą bronić lidera, który będzie wydawał im rozkazy. Zabicie szefa ułatwi pokonanie szeregowych żołnierzy. Taktyka przeciwników będzie zależna od rodzaju uzbrojenia gracza: spróbują flankować lub biernie prowadzić ostrzał zza osłon. Gdy ich szeregi zostaną przetrzebione, nie rzadko zdecydują się na ostatni frontalny atak rozpaczy.

Zgodnie z obecnymi trendami odniesione rany będą się leczyć automatycznie, podobnie jak jest to rozwiązane w Call of Duty 4. Twórcy nadal nie zdecydowali jakie będzie tempo leczenia i w jakich momentach będzie ono następować.

Multiplayer

Przez parę miesięcy pracowano na multiplayerem ale ostatecznie zrezygnowano z niego.
DLC oraz interakcja ze społecznością internetową

Planowane są dodatki dostępne do ściągnięcia z internetu. Będą to dodatkowe przedmioty oraz "moce" możliwe do wykorzystania w grze.

Postęp gracza w przechodzeniu gry będzie udostępniany w internecie prawdopodobnie przez usługę Xbox Live.

Platformy

Jak twierdzi Jean-François Dugas dla magazynu Edge, jedyną pewną platformą jest PC, jednak wiadomo że laboratorium znane ze screenów działa również na XBox360. Bardzo prawdopodobna jest wersja na PS3.

Data premiery

Najwcześniej gra się ukaże na gwiazdkę 2009 roku. Niektóre źródła podają 2010 rok. Jean-Francois Dugas powiedział, że gra zostanie wydana gdy zostanie ukończona - raczej później niż wcześniej, jednak szybciej niż Duke Nukem Forever ;-)

Najświeższe informacje dotyczące trzeciej części Deus Ex znajdziesz na naszym forum.

Ostatnia aktualizacja: 21 grudnia 2009

Deus Ex Human Revolution - Recenzje

Cóż może zmienić naturę człowieka?

recenzja Agenta Smifa

Publikacja: Agent Smif
Data publikacji: 7.02.2012

Human Revolution: Początek

Żaden trailer HR mnie nie uwiódł, wręcz przeciwnie, byłem poważnie zawiedziony pojawiającymi się zapowiedziami, może za wyjątkiem tajemniczego teasera. To, że w ogóle zapragnąłem zagrania w HR to zasługa recenzenckich okrzyków zachwytu, które pojawiły się po ukazaniu się gry. Nie chodziło mi nawet o konfrontacje opinii z rzeczywistością, zwyczajnie dałem się ponieść euforii.

Początek nastraja optymistycznie, retrospektywny prolog jest intrygujący i, za wyjątkiem kończącego go filmiku, nieźle zrealizowany. Przypomina wprawdzie zawiązanie akcji z Invisible War, ale z uwagi na odmienne okoliczności nie uważam tego za świadomą inspirację. Warto nadmienić, że generalnie twórcy HR odcięli się od IW i postawili na nawiązania do pierwszego Deus Eksa. Takie działanie wydaje się logiczne zarówno ze względu na niepochlebne opinie nt. IW i legendę Deus Eksa. jak i chronologię (HR to w końcu prequel DX1). HR musiał nawiązywać przede wszystkim do niego, nie tylko w warstwie fabularnej, ale też w układzie ekwipunku i innych kwestiach „technicznych".

Mówię ci, stary - kładzenie rąk przez godzinkę dziennie i ból odchodzi na zawsze

Po początkowym zachwycie i refleksjach typu „to nie będzie łatwa przeprawa", nieprędko pojawiają się pierwsze rozczarowania. Zwiedzanie mrocznych zaułków Detroit jest całkiem interesujące. Przestronność lokacji (której jednak nie należy mylić z sandboksową otwartością świata) dobrze rokuje, pierwszy zawód jaki sprawia gra jest dość banalny – twórcy nie przewidzieli, że gracz odwiedzi wcześniej miejsca do których potem zostanie wysłany w ramach zadań pobocznych.

Dzięki temu niedopatrzeniu spotykamy się z sytuacjami, w których bohaterowie niezależni niewzruszenie siedzą w swoich mieszkaniach, w których wcześniej nasz protagonista pozostawił np. parę trupów i poprzewracane meble. Drugi problem jest niejako powiązany z pierwszym i jest chyba nawet bardziej bolesny.

Sztuczna inteligencja (!?)

woła o pomstę do nieba. Po początkowym zachwycie pt. „wrogowie rzeczywiście ze sobą współpracują" przychodzi zimny prysznic. Niestety gangster nie potrafi się domyślić, że do kumpla, który nagle osunął się z kanapy, gdyż pojawiła mu się dziura w potylicy, ktoś strzelał z tyłu. W dodatku, ceni swoje życie na tyle tanio, że po bezładnej bieganinie, niezawiadamiając pobliskich kompanów siada na sofie obok trupa i wraca do gry na Nintendo, zdając się na niełaskę losu. Rozumiem, że od rozwoju technologii ludzie głupieją, ale bez przesady!

Adam Jensen i świat jutra.
Po tej łyżce dziegciu czas na odrobinę miodu, niestety tylko odrobinę. Autorzy postarali się, żeby nie musieć się wstydzić za świat przedstawiony gdyby kiedyś wpadli na Warrena Spectora czy Harveya Smitha. Zapewne spędzili trochę czasu przy Deus Eksie. Ba zdaje się, że przejrzeli nawet Deus Ex Continuity Bible. Dzięki temu otrzymaliśmy grę pełną nawiązań do produkcji Ion Storm. Niestety nie jest ona do końca spójną z wizją scenarzystów „jedynki".
Przede wszystkim przesadzono z futuryzmem – mechaniczne wszczepy są wyraźnie bardziej wydajne od swoich nano-następców. Poza tym dizajn pojazdów przypomina znacznie bardziej Gwiezdne Wojny niż DX1, którego akcja dzieje się ponad 20 lat później. Niekiedy uśmiech politowania budzi wtłaczanie do świata HR bohaterów DX1 np. Nicolette DuClare, która zdaje się być w roku 2027 prominentną działaczką Iluminatów, mimo że zgodnie z chronologią DX1 nie ma jej jeszcze na świecie.

To jest właśnie ten widok, do którego nie chcecie dopuścić...

Twórcy postąpili dość pragmatycznie – uznali że większość graczy siadająca do HR nie będzie pamiętać DX1, a zagorzałych fanów zadowolą nawiązania, które znalazły się w grze. W moim przypadku nie do końca się to sprawdza, uważam, że spójność jest istotną cechą takich „sag" jak Deus Ex. Ba, uważam nawet, że warto bronić spójności za wszelką cenę. Sądzę, że np. Gwiezdne Wojny odniosły swój sukces jako swego rodzaju „nowa mitologia" właśnie dzięki wewnętrznej spójności, niekiedy śmiesznej, ale jednak zachowanej.

Gdzie jest generał Carter?
HR ma jednak swoje istotne zalety, np. postać Franka Pritcharda – szefa pionu informatycznego Sarif Industries i przy okazji cyber-nawigatora Adama. Przesiąknięte sarkazmem dialogi tej, nieukrywającej wzajemnej niechęci pary, są momentami bardzo zabawne i stanowią miłe ubarwienie tej czarno-złotej produkcji. Problemem jest jednak to, że Prichard jest jedną z niewielu dobrze napisanych postaci w tej grze. Owszem Faridah Malik to kobieta z charakterem, ale oprócz tego, że „ma jaja" trudno cokolwiek o niej powiedzieć. W grze dotkliwie brakuje postaci pobocznych, takich jak weteran Generał Carter czy paranoik (realista?) Jock. Najbardziej jaskrawym przykładem niekompetencji scenarzystów są wrogowie, których można nie lubić jedynie za to, że są pachołkami Tych Złych lub potrafią zrobić grymas „jestem wredną suką". Anna Navarre też miała serce ze stali i tworzyw sztucznych, ale jednak była jakaś, podobnie jak Gunther Hermann. Oboje byli tylko pionkami w wielkiej konspiracyjnej machinie, ale jako przestarzali mechaniczni agenci mieli pewne cechy tragiczne, w dodatku pozbawiając ich życia musieliśmy strzelać do dawnych „kolegów".

Radocha z używania wszczepów większa, niż w jedynce...

Drażni mnie też nieprzemyślane używanie bohaterów. Dlaczego David Sarif, prezes wielkiej firmy produkującej ulepszenia, zajmuje się takimi pierdołami jak to, czy jego totumfacki weźmie na misję pistolet czy karabin na strzałki? Czy twórcy sądzą, że Bill Gates zrobił fortunę dzięki odprawianiu wachmanów w fabryce Windowsów? Z resztą czemu nie da mu, na wszelki wypadek, obu broni, cięcia budżetowe czy co?

Powrót do przyszłości
Tak jak wspomniałem, mechaniczne wszczepy zdają się być znacznie sensowniejszymi od nanozłomu z DX1. Mają jednak pewne wyraźne wady – po pierwsze wzbudzają niechęć poważnej części otoczenia (a nawet samych zainteresowanych vide Sanders – radykał, który wyjął sobie druty, czy sam Jensen, który zdaje się być nie do końca pogodzony z tym, że decyzję o odrutowaniu podjęto za niego). Po drugie są mocno awaryjne – o ile granat EMP zjadał nanoulepszonemu agentowi jedynie energię do zasilania wszczepów, o tyle Jensen po takim kontakcie jest przez pewien czas jak pijane dziecko we mgle. Takie potraktowanie technologii zasługuje na szacunek, gdyż urozmaica rozgrywkę, a co więcej jest zgodne ze starą wizją Spectora. Trzeba tu jednak zwrócić uwagę na pewną mieliznę logiczną – Adam posiadający mechaniczne kończyny nie zostaje nigdy unieruchomiony przez falę elektromagnetyczną.

...zwłaszcza, jak się umie dobrze wykończyć akcję!

Jeśli chodzi o system gadżetów, które możemy sobie podłączyć, to jest on całkiem przyjemny. Na szczególną uwagę zasługuje tzw. Wzmacniacz Społeczny zwany z winy niekonsekwentnych tłumaczy również wszczepem KASIA. Poważnie ułatwia on negocjowanie z upartymi NPC. Potyczki słowne wspomagane przez ten dodatek to niewątpliwie jedna z największych zalet HR. Co więcej, nie mogę zgodzić się z tymi, którzy twierdzą, że zbyt rzadko dano nam okazję do wykorzystania możliwości KASI. Wg mnie z tego pomysłu wyciśnięto dokładnie tyle ile należy. Bardzo podobało mi się również ulepszenie rąk pozwalające rozbijać niektóre ściany, oraz system „Ikar". Ten ostatni jako ukłon w stronę graczy, którzy preferują bardziej parkurowy styl gry zasługuje na duże uznanie, zwłaszcza, że niektóre ceerpegi (vide „Wiedźmin 2") wciąż zmuszają nas do poruszania się po wytyczonych przez twórców ścieżkach. Zasadniczo wszczepy są dość dobrze zbalansowane i z powodzeniem zastępują nieco przekombinowany system umiejętności i wszczepów z DX1. Prosty system stworzony przez Eidos Montreal może z powodzeniem stanowić inspiracje dla innych twórców cRPG, zwłaszcza tych, którzy dotąd bazowali na mętnym rozdawaniu punktów czy nadmiernie rozbudowanych „drzewkach umiejętności" (z tego miejsca ponownie chciałbym pozdrowić ekipę CDProjekt RED).

Wiele hałasu o…
Zadania poboczne, poza nielicznymi wyjątkami, nie stanowią wartości samej w sobie - z reguły robią z Jensena egzekutora długów, cyngla czy innego kuriera. W dodatku są zbyt równomiernie ułożone – pod koniec gry byłem na tyle zaangażowany w główny wątek, że niespecjalnie miałem ochotę na dodatkowe misje oddalające mnie od rozwiązania zagadki.

Twórcy dość często drwią z inteligencji graczy. Wybuch granatu często robi miazgę z Jensena nie naruszając jednocześnie pobliskich ścian czy sprzętów. Granatom nie poddają się nawet zmurszałe ściany, które Adam może przebić rękami po instalacji jednego z wspomnianych wszczepów.

Sterowanie nie jest specjalnie wygodne – klawiszologia jest nieco zbyt rozbudowana, do tego irytuje niemożność wyrzucenia broni bezpośrednio z podręcznego menu, a także brak dynamicznego wyjścia z widoku precyzyjnego celowania bądź „przyklejenia" do osłony i przejścia do sprintu.

Autorzy inspirowali się również głupimi aspektami DX1 – w grze spotykamy nieśmiertelnych bohaterów – nie możemy ich zabić, gdyż są wciąż potrzebni ze względów fabularnych. Nie wiem czemu

autorzy nie postanowili nam po prostu uniemożliwić strzelania do nich. W „Wiedźminie" nie możemy bez powodu atakować cywilów i chyba nikomu to nie przeszkadza, w HR nie możemy wyjąć broni będąc w siedzibie własnej firmy, ale poza nią, przy odrobinie uporu, możemy urządzić rzeź niewiniątek.

Walka nie stoi na poziomie współczesnych FPSów, ale gameplay daje sporo frajdy

Rozgrywka jest nieco zbyt prosta. Od początku dysponujemy bowiem szeregiem ułatwień takich jak radar, dzięki któremu odjęto element zaskoczenia na widok wroga po wyjściu zza węgła czy regeneracją. Osobiście byłem mocno zawiedziony zastąpieniem broni białej przez mechaniczne elementy rąk naszego protagonisty. Szarże ze Smoczym Zębem w dłoni odchodzą do przeszłości (przyszłości?). Wrogów pozbawiamy życia/przytomności na sposób QTE – wciskając bądź przytrzymując klawisz. Problemem jest to, że przytrzymanie klawisza chwile za długo może tu skutkować poważnymi konsekwencjami, zwłaszcza jeśli chcieliśmy grać w stylu gołąbka pokoju. Takie rozwiązanie rozczarowuje nie tylko dlatego, że uwidacznia, że twórcom nie chciało się wymyślać systemu walki wręcz, a także dlatego, że filmiki na których Adam rozprawia się z delikwentem (po instalacji właściwego wszczepu nawet dwoma) są często zupełnie wyrwane z kontekstu.

Na pochwałę zasługuje niewątpliwie pewien brak liniowości, jednak znów są to raczej pozory. W wielu zadaniach wybór mamy wybór jedynie między załatwieniem sprawy po cichu lub z hukiem. W dodatku dość rzadko mamy okazje do podejmowania moralnie złych decyzji. Wprawdzie nigdy nie ciągnęło mnie do bycia „tym złym", ale odebranie mi takiej możliwości jest głupie, skoro główny wątek już na wstępie zmusza mnie do czynów niemoralnych.

Znak rozpoznawczy HR - czarno-złota stylistyka – jest dość męczący. Oznaczanie przedmiotów z którymi można wejść w interakcje na złoto ułatwia rozgrywkę, problemem jest jednak to, że graficy znajdowali pewną przyjemność rozstawianiu po mapie np. kubełków ze złotą farbą co ma jak rozumiem udowadniać, że nie wszystko złoto co się świeci.

Główny bohater generalnie nie jest najgorszy. Mniej więcej można zrozumieć jego motywację, pewną wadą jest niemniej fakt, że jak na twardziela dość często daje sobą manipulować. Na plus należy jednak zaliczyć to, że jego zachowanie w tym względzie mocno ewoluuje – Adam coraz mocniej stawia się swojemu chlebodawcy. Pewnym mankamentem postaci Jensena jest jego głos – ten kto stwierdził, że Vin Diesel dysponuje „głosem z piekła" nie słyszał Eliasa Toufexisa. Rozumiem intencje reżysera – Adam jest mocnym facetem z mroczną przeszłością, gościem, który dostał w d. od życia; niemniej ta męska, chropowata maniera stwarza efekt dość karykaturalny, podobny do kontrowersyjnego głosu Batmana z „Mrocznego Rycerza".

Niestety, żadnej w tych pyszności nasza postać nie może spróbować...

Koniec gry jest dość rozczarowujący, wątek Megan Reed pozostaje ni to niedopowiedziany, ni to niedomknięty. Widać też dotkliwy brak pomysłu na postać Darrowa – w efekcie dostajemy stary „dobry" motyw szalonego naukowca. Zmiana ludzi z wszczepami w bezmyślne zombi zupełnie mnie nie przekonuje, to chyba najsłabszy wątek całej gry. Rozumiem, że autorzy lubią klasykę, ale crossover Deus Ex + House of the Dead to zła droga. Umieszczenie wokoło sporych ilości amunicji do RKM

niejako zachęcają gracza do urządzenia rzezi, co też niespecjalnie mi się podoba, gdyż generalnie nie lubię strzelać do cywili. Nawet jeśli oni chcą mnie rozerwać na strzępy.

Scenarzyści stworzyli na potrzeby gry imponującą ilość tekstu w formie e-maili, książek czy innych notatek. Część z nich bywa interesująca czy zabawna, niemniej przytłaczająca ilość jest nudna. Spora część zawiera poufne kody i hasła, co niewątpliwie ułatwia życie graczom, którym nie przypadła do gustu hakerska mini-gierka, z drugiej strony stwarza efekt mocno komiczny. A propos otwierania drzwi – nie mogę odżałować, że drzwi nie można otworzyć sposobem z DX1 przy pomocy granatu czy wyrzutni rakiet, rozwalanie ścian rękami jest efektowne, ale to jednak nie to samo.

Strzelanie jest OK, może nie sprawia takiej radości jak w najnowszych FPSach, ale z pewnością jest fajniejsze niż w Mass Efekcie. Jedyną rzeczą, która poważnie przeszkadzała mi w strzelankowych elementach HR jest brak map na których można dobrze wykorzystać karabin snajperski (przypominam, że w DX1 mieliśmy ku temu okazję już w pierwszej misji).

Irytuje mnie poruszany już przez recenzentów stosunek NPC do swojej własności - nikomu nie przeszkadza, że jest okradany, każdemu przeszkadza, że włamujesz się do komputera, podobnie jak krytykowi z GOL, marzy mi się system podobny do Gothica – NPC może Cię lubić, ale gdy zaczniesz mu wchodzić w szkodę litości nie będzie.

Walki z Bossami to chyba najczęściej podnoszona wada HR. I ja nie mam zamiaru ich bronić. Rozumiem, że twórcy wprowadzając ten element chcieli dodać kilka elementów podnoszących adrenalinę, nie rozumiem jednak, czemu nie mogli zamiast tego wprowadzić więcej akcji typu zasadzka na helikopter w Hengshy, która nie jest bynajmniej ideałem. Szczególnie pierwsza walka poważnie mnie zirytowała. Nie lubię kiedy gra zmusza mnie do nagłej zmiany poziomu trudności, a obawiam się, że gdybym tego poziomu nie zmienił mógłbym zakończyć HR w stylu „rage quit".

...tej również nie, świntuchy!

Inną poważną wadą gry są pokazówki. Czemu twórcy wybrali silnik, któremu nie potrafią zaufać? Czemu musieli nakręcić filmiki tak bardzo różne od gry? Rozumiem, że uznali, że grafika w grze nie stoi na najwyższym poziomie, niemniej podkreślanie tego przez umieszczenie wygładzonych cut-scenek z efekciarskim oświetleniem tylko pogorszyło sprawę. Jeszcze gorsze jest to, że filmiki mają kiepską dramaturgię, a postacie poruszają się w nich nieco sztucznie.

Grze brakuje klimatu, w jego stworzeniu nie pomaga mierna i ilustracyjna muzyka której zasadniczo mogłoby równie dobrze nie być. Brakuje zaskakujących zwrotów akcji w typie DX1. Zasadniczo fabuła, za wyjątkiem niezłego wprowadzenia prosi się o to, aby się nad nią pastwić. Niektóre wątki są boleśnie głupie (np. wątek Tonga), przywodzą na myśl kino klasy C. Jaki szef mafii hobbystycznie stoi za barem i poleruje kufle? Jaki ojciec chrzestny chce pomóc gościowi, który właśnie wystrzelał mu połowę ludzi? Panchea – antarktyczna baza Darrowa - przywodzi na myśl kiepską pulpę spod znaku IW.

Zakończenie wzbudza mieszane uczucia. Znów dano nam do wyboru kilka możliwości zakończenia głównego wątku. Jak słusznie zauważył Nexus, twórcy uniknęli błędu IW – żadne z zakończeń nie sprowadza na ziemię kolejnej permanentnej rewolucji. Musimy zadecydować, jak chcemy wpłynąć na

myślenie ludzi, ale w porównaniu z decyzją o globalnej hegemonii, jaką każe nam podjąć IW i DX1, ten wybór jest dość kosmetyczny. To duża zaleta. Dzięki temu HR daje do myślenia, ale nie zmusza do „ratowania świata". W dodatku jest to jedyny moment w grze w którym nie możemy dokonać słusznego wyboru - dzięki temu waga tego wyboru jest porównywalna z zakończeniem DX1 – „głosując" za prawdą Taggarta czy Sarifa popieramy wyrachowanych graczy pokroju Morgana Everetta. Wybranie „prawdy" Darrowa to poparcie szaleńca.

Czy HR można mianować godnym następcą DX1? Raczej znośnym następcą. Jakkolwiek to zabrzmi, to Deus Ex na miarę naszych czasów i możliwości, ze wszystkimi wynikającymi z tego wadami i zaletami. Nie wprowadza on do serii niczego nadzwyczaj innowacyjnego, ale też nie przynosi jej specjalnej ujmy.

Lekcja ludologii doktora Tulpa

Oskarżony jest niewinny, czyli dobrego imienia Human Revolution obrona

Publikacja: Spooky
Data publikacji: 8.02.2012

Po dziesięciu latach znowu razem, czyli prolog

Jakiś czas temu, wraz z redakcyjnym kolegą Agentem_Smifem, zaczęliśmy klecić podwójną recenzję Human Revolution; podstawą naszej pracy był fakt, że nie zgadzamy się w końcowej ocenie gry. Żeby uczciwie oddać faktyczny stan rzeczy wypada w tym momencie napisać, że główną robotę wykonał Agent_Smif, opisując obszernie całą mechanikę nowego Deus Exa. Nie miałem większych zastrzeżeń do jego pracy, a rozbieżności pojawiły się na etapie ostatecznych wniosków. Cóż więc zrobiłem? Dopisałem dosłownie kilka zdań sprzeciwu, ochoczo wystawiłem maksymalną notę i ulotniłem się z jego recenzji.

Po dwóch tygodniach stwierdzam, że nie wyczerpało to mojej recenzenckiej satysfakcji, a grze ze stajni Square Enix należy się bardziej żarliwa i szczegółowa obrona. Tym też będzie niniejszy tekst – próbą zmierzenia się z niektórymi zarzutami, na które trafiłem w sieci, na forach i w pismach branżowych od czasu premiery Human Revolution.

A na naszym forum zapraszam do dyskusji – zgadzacie się ze mną czy podzielacie zdanie Agenta_Smifa?

Zabił go lokówką, czyli o realizmie w grach

Popularny zarzut o mocno rozdrobnionym przedstawicielstwie – a to narzekanie na przeciwników, którzy po zabiciu ich kumpla powracają w stan spoczynku, a to psioczenie na niemilca, który ginie po rzuceniu weń doniczką, a to jeszcze - na deser - tor lotu pocisków i sposób, w jaki zadają śmierć przeciwnikom, nie zgadza się z rzeczywistością.

Moi drodzy, ustalmy – jedną z nadrzędnych cech gier komputerowych jest ich umowność. Jest to cecha z gruntu neutralna; nie ma dobrej i złej umowności; jako cecha przypisana z natury jest ona perfekcyjnie obojętna i identyczna z taką na przykład, że jako ludzie chodzimy na dwóch nóżkach.

Będę się również upierał, że antenaci Human Revolution to raczej gry arcade, niż symulatory. W związku z tym, wolę dać twórcom prawo do tworzenia własnych zasad i wierzyć, że swoje siły w stu procentach pokładają w upewnianiu się, iż będę się dobrze bawił przy ich produkcji, nie zaś w bezsensownym zaspokajaniu oczekiwań wielbicieli odwzorowania rzeczywistości, którzy pragnęliby cityhubów wielkości stu boisk futbolowych, byle tylko doświadczenie było bardziej prawdziwe. Koledzy, zła wiadomość – „realistyczna" gra komputerowa jako najatrakcyjniejsze zadanie oferowałaby wam wycieczkę do kiosku po paczkę fajek.

Oczywiście, twórców gier należy rozliczać z użytych rozwiązań, inaczej każdy niegrywalny bubel wciskaliby nam z tłumaczeniem „no cóż, licentia gieratica – redaktor PSDX napisał, że tak wolno". Gracz nie świnia – lubi dobrze zjeść. Dlatego po męsku, w punktach:

1. Zaalarmowani przeciwnicy wracający po jakimś czasie w stan spoczynku – rozwiązanie nieobce pierwszemu Deus Exowi, jeden ze znaków rozpoznawczych serii. Daje interesujące możliwości gry, więc pozytywnie wpływa na gameplay. Rozwiązanie to nie wynika z braku umiejętności twórców, a z

przyjętej konwencji trzypoziomowego „niepokoju" strażników. To było nowatorskie za czasów Deus Exa, nie razi też dzisiaj.
Ledwo napisałem te słowa, a wyobraźnia podsuwa mi głosy oburzenia – przecież pierwszy Deus Ex, choć niezaprzeczalnie wybitny, nie jest żadnym punktem odniesienia, to gra przedpotopowa, o nieakceptowalnej aktualnie mechanice! Nie, moi drodzy – poprawcie grafikę (jeśli komuś przeszkadza), poprawce AI przeciwników (jeśli komuś przeszkadza) i oto macie grę, która zmiata na dzień dobry połowę współczesnych hitów. A do liftingu tylko dwa elementy, które, choć ważne, nie wydają się kluczowe – zwłaszcza w obliczu gier-bubli bez fabuły oferowanych jako hity, kupowanych jako hity i ocenianych jak hity.

2. Ciasne cityhuby, w których wszędzie można dostać się pieszo – tak, bo to nie jest GTA. I to NIE JEST zarzut w kierunku GTA, osobiście bardzo lubię.
Należy pamiętać, że zawsze jest „coś za coś"; kiedy dużo pracy idzie w jednym kierunku, nie ma możliwości, a czasem nawet potrzeby rozbudowywać wszystkiego. Powtórzę, jak mantrę – gra to nie symulator, działa w obrębie przyjętej konwencji. Masz sandboxa, którego akcja dzieje się w wielkim mieście, jeździsz wypasionymi brykami – ale nie wchodzisz do większości budynków. Masz rozbudowaną fabularnie grę z dużą liczbą poukrywanych sekretów i ciekawostek - ale nie jeździsz samochodami. Takie to proste.

Na samym rogu tej starej mapy..., czyli opowieść
Jeśli ktoś zapyta was o dwa najważniejsze elementy, z których składa się gra, co odpowiecie?
Ja to widzę tak – fabuła, czyli historia, którą ktoś chce nam opowiedzieć i gameplay, czyli narzędzia, których w tym celu używa. W tej drugiej kategorii umieszczam wszystko, co nie jest elementem opowieści, czyli grafikę, szczegółową mechanikę, muzykę, itp. Pierwsza kategoria zaś, poza głównym wątkiem historii, zawierać będzie wszystkie ciekawostki, jakimi uraczyli nas twórcy gry – w przypadku Human Revolution są to eBooki, gazety, treść maili oraz rozmowy między NPCami.
Uważam, że są przykłady dobrych, ba! - świetnych gier, które mają kapitalny gameplay, a praktycznie zerową fabułę (Counter Strike). Wciąż nie jest źle, jeśli gameplay nieco kuleje, ale fabuła przysysa do monitora i każe zarywać kolejne noce. W tym drugim przypadku nie spojrzę jednak łaskawym okiem na produkcję całkowicie niegrywalną i nie jest to, w żadnym razie, paradoks – choć fabułę stawiam ponad gameplayem, nie zamierzam męczyć się dla niej z kulawą mechaniką. Zwłaszcza w obliczu rozsądnej alternatywy, jaką są książki.
Jednak to, co najbardziej chcę dostać od gry, to połączenie satysfakcjonującego gameplaya z wciągającą fabułą. Zaznaczam, że nie jestem jednym z tych narzekaczy-wspominaczy, którzy uważają, że dawniej było lepiej, a wspaniałe gry rosły na drzewach i można było zerwać kilka podczas krótkiego spaceru. Reprezentuję niepopularny pogląd, że podaż gier wybitnych to pewna – niska, niestety – stała; jeśli cokolwiek zmienia się na gorsze, to raczej w kategorii średniaków i jest kompensowane przez zwiększone zainteresowanie branżą gier, sprofesjonalizowanie tejże branży, oraz ciągły rozwój myśli technologicznej.
Tym bardziej doceniam takie niespodzianki jak Human Revolution. W warstwie fabularnej jest to – uwaga, będzie herezja! - gra nawet mi droższa, niż pierwowzór. Wynika to z osobistych preferencji, lubię historie bliskie prowadzonej postaci, pozwalające na łatwiejszą identyfikację, po prostu „ludzkie".
Przy okazji praca, jaką twórcy gry włożyli w to, aby osadzić przygody Adama Jensena w realiach świata i konwencji cyberpunku, jest nie do przecenienia. Podoba mi się ten specyficzny rodzaj szacunku – wykorzystanie właściwie każdego interesującego rozwiązania znanego z jedynki i dyskretne zaimplementowanie własnego stylu, rozwiązań technicznych i świeżych pomysłów.
Przymykam oko na nieścisłości w uniwersum i składam wirtualny ukłon przed facetem (lub, bez uprzedzeń, dziewczyną), który wymyślił renesansową otoczkę gry.

Świat gry musi sprawiać wrażenie żywego – to jasne dla wszystkich. Mam jednak silne wrażenie, że ocenę poziomu atrakcyjności świata niektórzy wygłaszają przez bardzo grube okulary sentymentu – ani postacie z jedynki nie są tak barwne, jak pamiętają niektórzy, ani te z Human Revolution nie tak drętwe, jak się o nich zwykło mówić. Gra to nie książka – z marszu przegrywa tym, że rzadko piszą ją geniusze literatury, wygrywa zaś dodatkowymi narzędziami do budowania klimatu.
Jedno z tych narzędzi, muzyka, również spotkała się w przypadku Human Revolution z krytyką. Prawdą jest, że w całej grze brakuje jednego motywu przełamującego, w silnym kontraście do reszty. W DX 1, oczywiście, świetne wrażenie robiły motywy z ulic Nowego Jorku (moje ulubione zresztą), ale dopiero przerzucenie gracza do Hong-Kongu wraz z drastyczną zmianą tła muzycznego wbijało w fotel. Muzyka w Human Revolution wciąż jest bardzo dobra – ilustracyjny ambient jest dokładnie tym, czego potrzebowała gra. Niestety, zabrakło odrobiny dramaturgii w nutkach, zaskakującego zwrotu akcji na poziomie samej melodii.

Trzy w cenie siedmiu, czyli płać, frajerze!
Słówko o modelu sprzedaży przyjętym przez wydawcę Human Revolution.
Gdybym opisywał swoje wrażenia na gorąco, zaraz po premierze gry, problemu rozczłonkowania gry na podstawkę i trzy DLC w ogóle by nie było – siłą rzeczy, mierzyłbym się z oceną wersji podstawowej i dwóch „śmieciowych" dodatków; dla wszystkich jest jednak jasne, że największe pretensje finansowe nabywcy mają za wyciętą z gry misję, czyli DLC The Missing Link. Skoro problem zdążył powstać, bardzo proszę – trochę matematyki.
Ustalmy podstawowe fakty:

A. Jesteś prawdziwym fanem Deus Exa, więc chcesz posiadać podstawkę i wszystkie dodatki

B. Branża gier jest bardziej rozbudowana, niż 10 lat temu, produkcja i promocja gier kosztuje więcej, a mimo to...

C. Gry są tańsze

Tak, mam dobrą wiadomość! Możesz przestać narzekać i kupić całość, prawdopodobnie zapłacisz mniej, niż za pierwszego Deus Exa. Problem jest raczej PRowy i chociaż cały zabieg podzielenia gry na części nie wygląda uczciwie i elegancko – matematyka przemawia na korzyść wydawcy HR.
Klucze do Steam (na allegro) do najgorętszych nawet nowości kosztują w przedziale 50 – 80 złotych. Dodatki są odpowiednio tańsze, a sprzymierzeńcem gracza jest czas – teraz, po kilku miesiącach od premiery podstawki całość gry z wszystkimi DLC zamyka się w kwocie rzędu 90 zł.
Last, but not least – inflacja. Pamiętajcie, że kupując grę za stówę kilka lat temu, płaciliście pieniędzmi o innej – większej – wartości.
Abym jednak nie podzielił internetowego losu Zbigniewa Hołdysa, dodam pojednawczo – również nie jestem wielkim zwolennikiem dorabiania dodatków na siłę. The Missing Link jest jednak jednym z najuczciwszych DLC, w jakie dane mi było grać w ostatnim czasie.

Bawcie się, grajcie dzieci, czyli podsumowanie
Cała moja miłość do Human Revolution wynika z tego, że uwspółcześnia ukochaną grę, nie zabierając jej właściwie nic z tego, za co pokochali ją gracze.
Niektórzy z was zapewne pamiętają wspólne oczekiwanie na Invisible War – przypuszczenia snute na forach, niecierpliwe obgryzanie paznokci i wreszcie, w przypadku większości, przykre rozczarowanie.

Pojawiały się wtedy głosy, że kontynuacja Deus Exa powinna być grą, która opowiada nową historię, ale na wszelki wypadek nie rusza absolutnie nic w mechanice gry. Pamiętam je dobrze, ponieważ sam formułowałem podobne myśli.
Twórcy Deus Ex: Human Revolution całkowicie zmienili moje skostniałe przekonania.

Deus Ex Human Revolution - Przewodnik

Spis broni

kompletny spis uzbrojenia wraz ze statystykami niedostępnymi w grze

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 2.09.2010

Zdjęcie	Opis
Karabiny i strzelby	
	Karabin Bojowy (Combat Rifle) Nazwa: Karabin strzałkowy Sankcja KS-27 Wytwórca: Steinter-Bisley Industries GmbH Amunicja: Pociski Osprey Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 5/8 Szybkość ładowania: 3/7 Siła ognia: 2/5 Ilość amunicji: 4/7 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 20/30/40/50 szt. Czas przeładowania: 3,5/3,2/2,9/2,6 sek. Szybkostrzelność: 0,12/0,11/0,10/0,09 sek. Obrażenia: 8,0/9,2/10,4/11,6 pkt. Zasięg: 50 m. Miejsce w ekwipunku: 5x2 Ulepszenia: - Laserowy system celowniczy - Tłumik - System wyszukiwania celów
	Strzelba (Shotgun) Nazwa: TX Likwidator Wytwórca: Fabryka Broni w Ostrawie Amunicja: Obrońcy Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/5 Szybkość ładowania: 2/5 Siła ognia: 6/10 Ilość amunicji: 2/5 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 6/8/10/12 szt. Czas przeładowania: 4,0/3,7/3,4/3,1 sek. Szybkostrzelność: 0,8/0,7/0,6/0,5 sek. Obrażenia: 45,0/49,5/54,0/58,5/63,0 pkt.

	Zasięg: 30 m. Miejsce w ekwipunku: 5x2 Ulepszenia: - Zestaw serii dwunabojowej
	Strzelba dwulufowa (Double-Barrel Shotgun) Nazwa: Srebrny Łowca Wytwórca: Stasiuk Arms Inc. Amunicja: Obrońcy Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/2 Szybkość ładowania: 3/5 Siła ognia: 9/10 Ilość amunicji: 1/1 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 2 szt. Czas przeładowania: 3,0/2,7/2,4 sek. Szybkostrzelność: 0,8 sek. Obrażenia: 76,0/79,8 pkt. Zasięg: 30 m. Miejsce w ekwipunku: 6x1 Ulepszenia: - brak
	Ciężki Karabin (Heavy Rifle) Nazwa: M-404NF Wytwórca: Kaiga Systems Ltd. Amunicja: Naboje pełnopłaszczowe 5,56 SOWE Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 7/10 Szybkość ładowania: 1/3 Siła ognia: 4/7 Ilość amunicji: 6/6 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 100/125/150/175/200 szt. Czas przeładowania: 6,2/5,9/5,6 sek. Szybkostrzelność: 0,10/0,09/0,08/0,07 sek. Obrażenia: 9,0/9,9/10,8/11,7 pkt. Zasięg: 45 m. Miejsce w ekwipunku: 6x2 Ulepszenia: - Laserowy system celowniczy - System chłodzący
Broń długodystansowa	

	Karabin Snajperski (Sniper Rifle) Nazwa: Pałasz 202 Wytwórca: Steiner-Bisley Industries Amunicja: Ciężkie Naboje Naddźwiękowe dalekiego zasięgu kal. .416 Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/5 Szybkość ładowania: 2/5 Siła ognia: 7/10 Ilość amunicji: 1/4 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 3/4/5/6 szt. Czas przeładowania: 5,0/4,7/4,4/4,1 sek. Szybkostrzelność: 0,9/0,8/0,7/0,6 sek. Obrażenia: 50/55/60/65 pkt. Zasięg: 900 m. Miejsce w ekwipunku: 8x2 Ulepszenia: - Laserowy system celowniczy
	Karabin Snajperski z Tłumikiem (Silenced Sniper Rifle) Nazwa: Szepczący Pałasz Wytwórca: Steiner-Bisley Industries Amunicja: Ciężkie Naboje Naddźwiękowe dalekiego zasięgu kal. .416 Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/4 Szybkość ładowania: 2/5 Siła ognia: 5/5 Ilość amunicji: 2/5 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 5/6/7/8 szt. Czas przeładowania: 5,0/4,7/4,4/4,1 sek. Szybkostrzelność: 0,9/0,8/0,7 sek. Obrażenia: 30 pkt. Zasięg: 900 m. Miejsce w ekwipunku: 8x2 Ulepszenia: - Laserowy system celowniczy
	Kusza (Crossbow) Nazwa: SokoleOko XH-II Wytwórca: Stasiuk Arms Inc. Amunicja: Złote Bełty Guillaume'a Tella Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 1/1 Szybkość ładowania: 2/5

	Siła ognia: 8/10 Ilość amunicji: 1/1 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 1 szt. Czas przeładowania: 4,0/3,7/3,4/3,1 sek. Szybkostrzelność: 2 sek. Obrażenia: 60/80/100 pkt. Zasięg: ? Miejsce w ekwipunku: 5x2 Ulepszenia: - Program śledzący cel
Broń wybuchowa	
	Wyrzutnia Rakiet (Rocket Launcher) Nazwa: PWR Seria 329 Wytwórca: Steinter-Bisley GmbH Amunicja: Półaktywna rakieta kumulacyjna podwójnego przeznaczenia Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/2 Szybkość ładowania: 1/5 Siła ognia: 10/10 Ilość amunicji: 1/1 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 1 szt. Czas przeładowania: 6,0/5,7/5,4/5,1/4,8 sek. Szybkostrzelność: 1 sek. Obrażenia: 160 pkt. Zasięg: 1000 m. Miejsce w ekwipunku: 8x3 Ulepszenia: - Termowizyjny system celowniczy
	Granatnik (Grenade Launcher) Nazwa: GW G-87 Protektor Wytwórca: Steinter-Bisley Industries GmbH Amunicja: Granaty odłamkowo-burzące 40x46mm Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/4 Szybkość ładowania: 2/4 Siła ognia: 10/10 Ilość amunicji: 2/2 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 6 szt. Czas przeładowania: 5,0/4,7/4,4 sek.

	Szybkostrzelność: 1,0/0,9/0,8 sek. Obrażenia: 160 pkt. Zasięg: ? Miejsce w ekwipunku: 4x3 Ulepszenia: - brak
Pistolety	
	Pistolet 10mm (10mm Pistol) Nazwa: Zenith 10mm Wytwórca: Steiner-Bisley Industries Amunicja: Amunicja 10mm Mosiężny Monarcha Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 4/8 Szybkość ładowania: 5/9 Siła ognia: 3/7 Ilość amunicji: 3/7 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 10/13/16/19/22 szt. Czas przeładowania: 2,6/2,3/2,0/1,7/1,4 sek. Szybkostrzelność: 0,50/0,45/0,40/0,35/0,30 sek. Obrażenia: 12/13/14/15/16 pkt. Zasięg: 40 m. Miejsce w ekwipunku: 3x2 Ulepszenia: - System przeciwpancerny
	Rewolwer (Revolver) Nazwa: Magnum .357 Grzechotnik Wytwórca: Mustang Ad-Tech Ltd. Amunicja: Ciężkie naboje Magnum .357 Special Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 3/4 Szybkość ładowania: 4/7 Siła ognia: 5/8 Ilość amunicji: 2/4 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 5/6/7 szt. Czas przeładowania: 3,0/2,7/2,4/2,1 sek. Szybkostrzelność: 0,65/0,50 sek. Obrażenia: 30/33/36/39 pkt. Zasięg: 35 m. Miejsce w ekwipunku: 3x2 Ulepszenia:

	- Laserowy system celowniczy - Pakiet pocisków wybuchowych
	Pistolet Maszynowy (Machine Pistol) Nazwa: TMP-18 Huragan Wytwórca: Stasiuk Arms Inc. Amunicja: 9mm Parabellum Niebieska Plama Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 7/10 Szybkość ładowania: 4/8 Siła ognia: 1/3 Ilość amunicji: 5/9 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 30/40/50/60/70 szt. Czas przeładowania: 3,1/2,8/2,5/2,2/1,9 sek. Szybkostrzelność: 0,10/0,09/0,08/0,07 sek. Obrażenia: 7,0/7,6/8,2 pkt. Zasięg: 35 m. Miejsce w ekwipunku: 4x3 Ulepszenia: - Laserowy system celowniczy - Tłumik - System wyszukiwania celów
Broń energetyczna	
	SEEP (P.E.P.S.) Nazwa: System Emisji Energii Pulsacyjnej Wytwórca: Connaught Technologies Amunicja: Pakiet Ładunków Energii Pulsacyjnej Smart Cell Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 1/1 Szybkość ładowania: 4/4 Siła ognia: 0/0 Ilość amunicji:1/1 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 1 szt. Czas przeładowania: 5,2 sek. Szybkostrzelność: 3 sek. Obrażenia: - Zasięg: 30 m. Miejsce w ekwipunku: 4x2 Ulepszenia: - brak
	Karabin Plazmowy (Plasma Rifle)

	Nazwa: Hi-NRG Wytwórca: Connaught Technologies Amunicja: Kapsuły Ogniskowania Gęstej Plazmy Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 4/5 Szybkość ładowania: 3/7 Siła ognia: 4/7 Ilość amunicji: 4/7 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 20/30/40/50 szt. Czas przeładowania: 3,5/3,2/2,9/2,6/2,3 sek. Szybkostrzelność: 0,30/0,25 sek. Obrażenia: 25,0/27,5/30,0/32,5 pkt. Zasięg: 100 m. Miejsce w ekwipunku: 6x2 Ulepszenia: - Laserowy system celowniczy - System chłodzący
	Karabin Laserowy (Laser Rifle) Nazwa: LS-66 Szabla Wytwórca: Kaiga Systems Ltd. Amunicja: Litowo-Jonowa Anoda Nanoprzewodowa Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 10/10 Szybkość ładowania: 1/4 Siła ognia: 7/10 Ilość amunicji: 6/10 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 500/600/700/800/900 szt. Czas przeładowania: 6,0/5,7/5,4/5,1 sek. Szybkostrzelność: 0,012 sek. Obrażenia: 50/55/60/65 pkt. Zasięg: 15 m. Miejsce w ekwipunku: 6x2 Ulepszenia: - brak
Broń obezwładniająca	
	Pistolet Obezwładniający (Stun Gun) Nazwa: System Pacyfikacji Zagrożenia Drętwiak Wytwórca: Mustang Ad-Tech Ltd. Amunicja: Strzałki Elektryczne HD3 Podstawowe informacje

	Szybkostrzelność: 1/1 Szybkość ładowania: 4/4 Siła ognia: 0/0 Ilość amunicji: 1/1 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 1 szt. Czas przeładowania: 2,8 sek. Szybkostrzelność: 0,35 sek. Obrażenia: 100 pkt. Zasięg: 8 m. Miejsce w ekwipunku: 3x2 Ulepszenia: - brak
	Karabin Obezwładniający (Tranquilizer Rifle) Nazwa: PAX-22 Wytwórca: Fabryka Broni w Ostrawie Amunicja: Anestetyczne pociski obezwładniające Kuksaniec Podstawowe informacje Szybkostrzelność: 2/2 Szybkość ładowania: 3/6 Siła ognia: 0/0 Ilość amunicji: 1/1 Statystyki i efekt ulepszeń Pojemność magazynka: 1 szt. Czas przeładowania: 3,5/3,2/2,9/2,6 sek. Szybkostrzelność: 1 sek. Obrażenia: 15 pkt. Zasięg: ? Miejsce w ekwipunku: 6x2 Ulepszenia: - Program śledzący cel
Broń rzucana	
	Granat odłamkowy (Frag Grenade) Nazwa: SOWE Typ 4 Wytwórca: Mustang Arms AdTech Ltd. Statystyki Obrażenia: 160 pkt. Promień rażenia: 4 m. Miejsce w ekwipunku: 1x1 Koszt zakupu: 150 Koszt sprzedaży: 30
	Granat wstrząsowy

	(Concussion Grenade) Nazwa: Szok-Tak wersja V Wytwórca: Kaiga Systems Ltd. Statystyki Obrażenia: - Promień rażenia: 8 m. Miejsce w ekwipunku: 1x1 Koszt zakupu: 60 Koszt sprzedaży: 12
	Granat EMP (EMP Grenade) Nazwa: Pulsar typu E Wytwórca: Steiner-Bisley GmbH Statystyki Obrażenia: - Promień rażenia: 4,5 m. Miejsce w ekwipunku: 1x1 Koszt zakupu: 200 Koszt sprzedaży: 40
	Granat gazowy (Gas Grenade) Nazwa: G-Tech Seria R Wytwórca: Fabryka Broni w Ostrawie Statystyki Obrażenia: 20 pkt. Promień rażenia: 5,5 m. Miejsce w ekwipunku: 1x1 Koszt zakupu: 200 Koszt sprzedaży: 40
	Zdalnie detonowany ładunek wybuchowy (Remote Detonated Explosive Device) Nazwa: M-28 Wytwórca: Steiner-Bisley Industries GmbH Statystyki Obrażenia: 160 pkt. Promień rażenia: 4 m. Miejsce w ekwipunku: 2x1 Koszt zakupu: 20 Koszt sprzedaży: 40
	Mina odłamkowa (Frag Mine) Nazwa: SOWE Typ 4 Statystyki Obrażenia: 160 pkt. Promień rażenia: 4 m.

	Miejsce w ekwipunku: 2x1 Koszt zakupu: 225 Koszt sprzedaży: 45
	Mina wstrząsowa (Concussion Mine) Nazwa: Szok-Tak wersja V Statystyki Obrażenia: - Promień rażenia: 8 m. Miejsce w ekwipunku: 2x1 Koszt zakupu: 135 Koszt sprzedaży: 27
	Mina EMP (EMP Mine) Nazwa: Pulsar typu E Statystyki Obrażenia: - Promień rażenia: 4,5 m. Miejsce w ekwipunku: 2x1 Koszt zakupu: 275 Koszt sprzedaży: 55
	Mina gazowa (Gas Mine) Nazwa: G-Tech Seria R Statystyki Obrażenia: 20 pkt. Promień rażenia: 5,5 m. Miejsce w ekwipunku: 2x1 Koszt zakupu: 275 Koszt sprzedaży: 55
	Mina modułowa (Mine Template) Nazwa: Mark 87 Wytwórca: Steiner-Bisley GmbH Podstawka, która w połączeniu z dowolnym granatem tworzy minę.

Mechaniczne ulepszenia

spis dotąd ujawnionych mechanicznych ulepszeń Adama

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 15.05.2011

Ulepszenia czaszki
SOCIAL ENHANCER

- EMOTIONAL INTELLIGENCE ENHANCER (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - ułatwia rozmowy z ludźmi ujawniając ich osobowość i nastawienie.

WAYFINDER RADAR SYSTEM

- RADAR 1 (Koszt: Odblokowane na starcie) - radar ukazujący wszystkich NPC, roboty, kamery oraz wieżyczki znajdujące się w promieniu 25 metrów.
    - RADAR 2 (Koszt: 1 Punkty Praktyki) - zwiększenie zasięgu radaru do 50 metrów.

INFOLINK

- COCHLEAR IMPLANT (Koszt: Odblokowane na starcie) - otrzymywanie wiadomości bezpośrednio do mózgu.
- SUBVOCAL COMMUNICATION IMPLANT (Koszt: Odblokowane na starcie) - komunikowanie się bez wymawiania słów.

STEALTH ENHANCER

- NOISE FEEDBACK (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - wskaźnik poziomu hałasu jaki wytwarza Adam.
    - LAST KNOWN LOCATION MARKER (Koszt: 1 Punkty Praktyki - wymaga Noise Feedback) - wskazuje miejsce w którym przeciwnicy ostatni raz widzieli Adama.
    - CONES OF VISION (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Noise Feedback) - stożek zasięgu widzenia przeciwników wyświetlany na radarze.
    - MARK AND TRACK 1.0 (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Noise Feedback) - możliwość zaznaczenia i śledzenia 3 celów nawet gdy schowają się za ścianę.
        - MARK AND TRACK 2.0 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - możliwość zaznaczenia 5 celów.
        - MARK AND TRACK 3.0 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - możliwość zaznaczenia 7 celów.

HACKING: CAPTURE

- CAPTURE 1 - 5 (Koszt: level 1 odblokowany na starcie, kolejne levele po 1 Punkcie Praktyki) - systemy bezpieczeństwa posiadają pięć poziomów zabezpieczeń; aby móc hakować na danym poziomie należy odpowiednio wysoko rozwinąć niniejsze ulepszenie.
- CAMERA DOMINATION (Koszt: Odblokowane na starcie) - wyłączenie kamery w systemie bezpieczeństwa.
- ROBOT DOMINATION (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - dezaktywacja robota, przejęcie nad nim kontroli lub przeprogramowanie aby zaatakował przeciwną stronę.

HACKING ANALYZE ADD-ON

- DETECTION FEEDBACK (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - możliwość podejrzenia zawartości plików z danymi przed ich skanowaniem co zmniejsza szansę wykrycia przez system podczas hakowania.
- ANALYZE ALL DATASTORES (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - możliwość przejrzenia bazy danych przed jej ściągnięciem co zmniejsza szansę wykrycia. W bazach danych można znaleźć pieniądze czy przydatne wirusy.

HACKING: FORTIFY

- FORTIFY 1 - 3 (Koszt: level 1 odblokowany na starcie, kolejne levele po 1 Punkcie Praktyki) - kolejne poziomy wydłużają czas pozostania w systemie po wykryciu przez system bezpieczeństwa.

HACKING STEALTH ADD-ON

- STEALTH 1 (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - zmniejsza szansę wykrycia o 15%
    - STEALTH 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki)zmniejsza szansę wykrycia o 30%
        - STEALTH 3 (Koszt: 1 Punkt Praktyki)zmniejsza szansę wykrycia o 45%

Ulepszenia tułowia

SENTINEL RX HEALTH SYSTEM (Koszt: Odblokowane na starcie) Regeneracja zdrowia.

SARIF SERIES 8 ENERGY CONVERTER

- ENERGY LEVEL UPGRADE 1 - 4 (Koszt: level 1 odblokowany na starcie, kolejne levele po 1 Punkcie Praktyki) - powiększa ilość komórek energii, na pierwszym poziomie postać posiada dwie komórki, zaś kolejne poziomy zwiększają o kolejną do maksymalnie 5.
- BASE RECHARGE RATE 1 - 3 (Koszt: level 1 odblokowany na starcie, kolejne levele po 1 Punkcie Praktyki) - przyspiesza odnawianie się pierwszej komróki energii z bazowych 25 sekund na pierwszym poziomie do około 12 sekund na trzecim poziomie.

IMPLANTED REBREATHER

- CHEMICAL RESISTANCE (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - odporność na trujące gazy.

- HYPER-OXYGENATION 1 (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Chemical Resistance) - umożliwia dłuższe bieganie o dodatkowe 2,5 sekundy.
    - HYPER-OXYGENATION 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - umożliwia dłuższe bieganie o dodatkowe 5 sekund.

TYPHOON EXPLOSIVE SYSTEM

- LIGHT DAMAGE VARIANT (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - w promieniu 8 metrów od postaci wystrzeliwuje 8 ładunków wybuchowych zabijając NPC i uszkadzając roboty znajdujące się w promieniu; zużywa 1 komórkę energii.
    - HEAVY DAMAGE VARIANT (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Light Damage Variant) - nie tylko uszkadza ale niszczy roboty.

Ulepszenia ramion

CYBERNETIC ARM PROSTHESIS

- INSTANT TAKE-DOWN (Koszt: odblokowane na starcie) - atak jednego przeciwnika w zwarciu; zużywa 1 komórkę energii
- MOVE/THROW HEAVY OBJECTS (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - podnoszenie ciężkich przedmiotów jak również rzucanie nimi w przeciwników.
- PUNCH THROUGH WALL (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - przebicie ściany ręką oraz atak znajdującej się za nią osoby; zużywa 1 komórkę energii.
    - RECOIL COMPENSATION 1 (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Move/Throw Heavy Objects lub Punch Through Wall) - redukuje odrzut broni o połowę.
        - RECOIL COMPENSATION 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - redukuje odrzut broni do zera.
- CARRYING CAPACITY 1 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - zwiększenie miejsca w ekwipunku.
    - CARRYING CAPACITY 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - zwiększenie miejsca w ekwipunku.
        - CARRYING CAPACITY (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - zwiększenie miejsca w ekwipunku.

AIM STABILIZER

- AIMING MOTION CONTROL 1 (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - zwiększenie celności strzałów podczas biegania o połowę.
    - AIMING MOTION CONTROL 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - w czasie biegania celność jest identyczna jak przy stacjonarnym strzelaniu.

Ulepszenia oczu

SMART VISION

- WALL-PENETRATING IMAGER (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - widzenie przez ściany.

RETINAL PROSTHESIS

- COOLDOWN TIMER (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - wskazuje moment gdy przeciwnicy przechodzą ze stanu zaalarmowania w stan spokoju.
- FLASH SUPPRESSANT (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - odporność na granaty błyskowe i hukowe.

Ulepszenia pleców

REFLEX BOOSTER

- MULTIPLE TAKE-DOWN (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - umożliwia zaatakowanie wręcz dwóch przeciwników naraz z wykorzystaniem jednej komórki energii.

ICARUS LANDING SYSTEM

- DESCENT VELOCITY MODULATOR (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - bezpieczne spadanie z dużej wysokości i ogłuszenie przeciwników znajdujących się na dole.

Ulepszenia skóry

DERMAL ARMOR

- DAMAGE REDUCTION 1 (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - zmniejszenie fizycznych obrażeń o 15%.
    - DAMAGE REDUCTION 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - zmniejszenie fizycznych obrażeń o 30%.
        - DAMAGE REDUCTION 3 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - zmniejszenie fizycznych obrażeń o 40%.

    - EMP SHIELDING (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Damage Reduction 2) - ochrona przed atakami EMP oraz elektrycznością.

CLOAKING SYSTEM

- CLOAKING LONGEVITY 1 (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - niewidzialność na 3 sekundy na komórkę energii.
    - CLOAKING LONGEVITY 2 (Koszt: 1 Punkt Praktyki) - niewidzialność na 5 sekund na komórkę energii.
        - CLOAKING LONGEVITY 3 (Koszt: 1 Punkt Praktyki - niewidzialność na 7 sekund na komórkę energii.

Ulepszenia nóg

CYBERNETIC LEG PROSTHESIS

- JUMP ENHANCEMENT (Koszt: 2 Punkty Praktyki) - umożliwia skoki na 9 stóp.
    - SPRINT ENHANCEMENT (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Jump Enhancement) - szybsze bieganie.
    - RUN SILENTLY (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Jump Enhancement) - ciche chodzenie; nie zużywa energii.
        - SPRINT SILENTLY (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Run Silently) - ciche bieganie.
            - JUMP/LAND SILENTLY (Koszt: 1 Punkt Praktyki - wymaga Run Silently oraz Sprint Silently) - ciche skoki i lądowania z wysokości.

Achievementy, Trofea, Osiągnięcia

jak nazwa wskazuje - lista osiągnięć, achievementów i trofeów do zdobycia - w zależności od platformy

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 10.07.2011

Podstawowe osiągnięcia

Płaszcz i szpada - Cloak & Daggers (10 punktów / brąz)
Rozpraw się z człowiekiem w cieniu.

Burząc system - Smash the State (10 punktów / brąz)
Pomóż policjantowi Nicholasowi w wyniesieniu śmieci.

Zapomniane znajomości - Acquaintances Forgotten (10 punktów / brąz)
Podążaj za tropem Pritcharda, by odkryć prawdę.

Doktorat - Doctorate (50 punktów / srebro)
Przeczytaj wszystkie 29 książek doświadczenia podczas jednej rozgrywki

Mniejsze zło - Lesser Evil (10 punktów / brąz)
Zajmij się sprawą braku dyskrecji pana Carelli.

Matczyne serce - Motherly Ties (10 punktów / brąz)
Rozwiej obawy cierpiącej matki.

Wojny korporacyjne - Corporate Warfare (10 punktów / brąz)
Obroń interesy klienta, dokonując „niemalże agresywnego" przejęcia.

Talion A.D. - Talion A.D. (10 punktów / brąz)
Zagłęb się w trzewia miejskiej dżungli i stań twarzą w twarz z kapłanem-wojownikiem.

Gadżety - Gun Nut (20 punktów / brąz)
W pełni usprawnij jedną ze swoich broni.

Napiwku nie trzeba - Bar Tab (10 punktów / brąz)
Pomóż barmanowi z Gniazda w odzyskaniu pieniędzy.

Brudny biznes - Rotten Business (10 punktów / brąz)
Pomóż oczyścić lokal kobiecie negocjowalnego afektu.

Szanghajska sprawiedliwość - Shanghai Justice (10 punktów / brąz)
Czasem trzeba trochę powęszyć, ale sprawiedliwości musi się stać zadość.

Hax0r1! - Hax0r1! (15 punktów / brąz)

Zhakuj 50 urządzeń podczas jednej rozgrywki.

Transhumanizm - Transhumanist (5 punktów / brąz)
W pełni usprawnij jedno, wybrane ulepszenie.

Przytomność jest przereklamowana - Consciousness is Over-rated (15 punktów / brąz)
Ogłusz 100 wrogów w jednej rozgrywce.

Pierwsza krew - First Takedown (5 punktów / brąz)
Zdejmij swoją pierwszą ofiarę. Cywile się nie liczą, więc nie szarżuj.

Oportunizm - Opportunist (15 punktów / brąz)
Zdejmij 50 ofiar podczas jednej rozgrywki za pomocą takedownów. (Cywile się nie liczą).

Już klikam - First Hack (5 punktów / brąz)
Pierwszy raz włam się do komputera.

Deus Ex Machina - Deus Ex Machina (50 punktów / srebro)
Doprowadź grę w Deus Ex: Human Revolution do wszystkich możliwych zakończeń.

Pacyfizm - Pacifist (100 punktów / złoto)
Ukończ Deus Ex: Human Revolution nikogo nie zabijając. (Walki z bossami się nie liczą).

Ninja kontra system - Foxiest of the Hounds (100 punktów / złoto)
Ukończ Deus Ex: Human Revolution bez uruchomienia żadnego alarmu.

Podbijam stawkę! - Up the Ante! (15 punktów / brąz)
Ulepsz swoją pierwszą broń.

Żołnierz - Trooper (50 punktów / srebro)
Ukończ Deus Ex: Human Revolution.

Legenda - Legend (100 punktów / złoto)
Ukończ Deus Ex: Human Revolution na najwyższym poziomie trudności.

Sekretne osiągnięcia

Duch - Ghost (15 punktów / brąz)
Przejdź po cichu wrogi obszar.

Wartość sentymentalna - Sentimental Value (10 punktów / brąz)
Zostaw sobie branzoletkę Megan.

Ręka rękę - The Take (10 punktów / brąz)
Weź pieniądze od O'Malley i pozwól mu odejść.

Anioł stróż - Guardian Angel (10 punktów / brąz)

Spłać dług Jaya.

Projekt D - The D Project (15 punktów / brąz)
Obejrzyj całą listę twórców z niespodzianką na końcu.

Dobra dusza - Good Soul (15 punktów / brąz)
Uratuj życie Faridah Malik.

Hangar 18 - Hangar 18 (10 punktów / brąz)
Znajdź sekretnego emaila w Hangarze 18.

Mistrz negocjacji - Super Sleuth (10 punktów / brąz)
Zdobądź cztery dowody pogrążające Lee Hong.

Kobieciarz - Ladies Man (10 punktów / brąz)
Skłoń Mengyao do wyjawienia tajemnicy o Projekcie Hyron.

Kulki - Balls (5 punktów / brąz)
Traf piłką do kosza na boisku w Detroit.

Szczęśliwy traf - Lucky Guess (10 punktów / brąz)
Rozbrój bombę pod posterunkiem policji kodem 0000.

Syndrom Kevorkiana - Kevorkian Complex (10 punktów / brąz)
Daj Brent Redford śmiertelna dawkę morfiny.

Upadek - The Fall (10 punktów / brąz)
Zrzuć z dachuj Diamond Chan.

Koniec - The End (25 punktów / brąz)
Pokonaj Zhao Yun Ru i zniszcz Projekt Hyron.

Gracz starej daty - Old School Gamer (10 punktów / brąz)
Obejrzyj sześć przedmitów z przeszłości w biurze Meg Reed.

Nieprzewidziane konsekwencje - Unforeseen Consequence (15 punktów / brąz)
Przekonaj Zeke Sanders, aby wypuścił zakładniczkę.

Byk - The Bull (25 punktów / brąz)
Pokonaj Lawrence Barrett.

Modliszka - The Mantis (25 punktów / brąz)
Pokonaj Yelenę Fedorovą.

Wąż - The Snake (25 punktów / brąz)
Pokonaj Jarona Namir.

Rękawica - The Throwdown (15 punktów / brąz)

Przekonaj Billa Taggart aby publicznie ujawnił prawdę.

Ostatnia kropla - The Last Straw (15 punktów / brąz)
Powstrzymaj doktora Isaias Sandoval przed popełnieniem samobójstwa.

Ostatnie odliczanie - The Final Countdown (15 punktów / brąz)
Przekonaj Hugh Darrow, że jego logika jest błędna.

Robota papierkowa - The Desk Job (15 punktów / brąz)
Przekonaj Wayne Haas, aby wpuścił cię na komisariat policji w Detroit.

Tak, szefie - Yes, Boss (15 punktów / brąz)
Przekonaj Davida Sarifa do swoich argumentów. Rozmowa ma miejsce przed wylotem do Szanghaju.

Odcienie ciemności - Darker Shades (15 punktów / brąz)
Przekonaj barmana z The Hive, aby pozwolił ci się spotkać z Tong Si Hung.

Spis przedmiotów

używki, żywność energetyczna, przedmioty fabularne i narzędzia użytkowe

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 11.09.2011

Zdjęcie	**Nazwa**	**Opis**
Używki (podwyższają HP max do 200 PKT)		
	Złoty feniks	HP - 70 miejsce - 1x1 stos - 1
	Szanghajski cios w nery	HP - 60 miejsce - 1x1 stos - 1
	Slumdog	HP - 50 miejsce - 1x1 stos - 1
	Whiskey - Pyszna Whiskey Tango Foxtrot	HP - 25 miejsce - 1x1 stos - 1
	Wódka - Wódka Premium Wielki Szkarłat	HP - 20 miejsce - 1x1 stos - 1
	Mrożony napój ryżowy Aiswine	HP - 10 miejsce - 1x1 stos - 1
	Zhenchuan Moutai	HP - 10 miejsce - 1x1 stos - 1
	Czerwone Chardonnay Wielki Mur	HP - 10 miejsce - 1x1 stos - 1

	Cabernet Sauvignon Nohname	HP - 15 miejsce - stos - 1
	Chardonnay Ernest Oaks	HP - 15 miejsce - 1x1 stos - 1
	Ciemne Piwo "Staruszkowie"	HP - 5 miejsce - 1x1 stos - 1
	Piwo Hefecrocken	HP - 5 miejsce - 1x1 stos - 1
	Piwo Purpurowy Smok	HP - 5 miejsce - 1x1 stos - 1
	Piwo Dżabelski Skok Maharadży	HP - 5 miejsce - 1x1 stos - 1
	Piwo Nanbao	HP - 5 miejsce - 1x1 stos - 1
Lekarstwa		
	Środki przeciwbólowe	HP - 25 miejsce - 1x1 stos - 5
	Hipo Stymulant	HP - 50 miejsce - 1x2 stos - 5
Żywność energetyczna (odnawia baterie)		

	Baton proenergetyczny "Cyberblasta"	baterie - 1 szt miejsce - 1x1 stos - 5
	Pakiet proenergetyczny "Cyberblasta"	baterie - 2 szt miejsce - 1x2 stos - 3
	Słój proenergetyczny "Cyberblasta"	baterie - 3 szt miejsce - 2x2 stos - 1
Oprogramowanie hakerskie		
	Wirus Anihilujący	Natychmiastowe przejęcie węzła bez ryzyka wykrycia. miejsce - 1x1 stos - 999
	Program Stop! Robak	Zatrzymuje diagnostykę sieci przez system na 5 sekund miejsce - 1x1 stos - 999
Przedmioty pomocnicze		
	Automatyczne Urządzenie Odblokowujące (Automated Hacking Device)	Umożliwia natychmiastowe włamanie się do dowolnego systemu bez ryzyka wykrycia. Przedmiot dostępny w DLC Pakiet Wybuchowy (Explosive Mission Pack). miejsce - 1x1 stos - 5
	Zestaw Praxis	Dodaje jeden punkt Praxis. miejsce - n/d stos -n/d

Przedmioty ważne dla fabuły		
Zdjęcie	**Nazwa**	**Misja**
	Kostka danych	Wojna korporacji (Corporate Warfare)
	Paczka narkotyków	Szemrany interes (Rotten Business)
	Kostka pamięci Jayi	Kredyt w barze (Bar Tab)
	Nośnik danych	Mniejsza zła (Lesser Evils)
	Zestaw wstrząsowy Radforda	Zapomniane znajomości (Acquaintances Forgotten)
	Zdjęcia	Zapomniane znajomości (Acquaintances Forgotten)
	Paczka narkotyków	Płaszcz i szpada (Cloak & Daggers)
	Bransoletka	Matczyne więzi (Motherly Ties)
	Karta dostępu	Poszukiwanie dowodu (Searching for Proof)
	Karta smart	Dostań się do fabryki Tai Yong Medical (Gaining Access to Tai Yong Medical)
	Przenośne urządzenie odtwarzające	W pogoni za Izajaszem Sandovalem (Finding Isaias Sandoval)
	Niezabezpieczona karta smart	Dostań się do fabryki Tai Yong Medical (Gaining Access to Tai Yong Medical)

	Karta członkowska Gniazda	Polowanie na hakera (Hunting the Hacker)
	Nieznane przenośne urządzenie	Ręka rękę myje (You scratch My back, I'll scratch Yours)
	Wybuchowa paczka Tonga	Rejs na gapę (Stowing Away)
	Dysk danych	Na ratunek Megan i jej zespołowi (Rescuing Megan and Her Team)
	Przepustka VIP	W pogoni za Izajaszem Sandovalem (Finding Isaias Sandoval)
	Paszport korporacyjny	Polowanie na hakera (Hunting the Hacker)
	Prototyp wszczepu Tajfun	Zabezpiecz zakład produkcyjny Sarif (Securing Sarif's Manufacturing Plant)
	Hakerski układ mózgowy	Śledztwo w sprawie terrorysty-samobójcy (Investigating the Suicide Terrorist)

Ulepszenia i modyfikacje broni

zestawienie ulepszeń i modyfikacji do broni

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 9.10.2011

Zdjęcie	**Opis**
Modyfikacje standardowe	
	Ulepszenie szybkostrzelności (Rate of Fire) Wytwórca: Kaiga Ltd. Miejsce w ekwipunku: 2x2 Koszt zakupu: 750 Koszt sprzedaży: 150
	Ulepszenie szybkości przeładowania (Reload Speed) Wytwórca: Sea-Tec Miejsce w ekwipunku: 2x2 Koszt zakupu: 750 Koszt sprzedaży: 150
	Powiększenie magazynka broni (Ammo Capacity) Wytwórca: Kaiga Ltd. Miejsce w ekwipunku: 2x2 Koszt zakupu: 750 Koszt sprzedaży: 150
	Ulepszenie siły rażenia (Damage) Wytwórca: Sea-Tec Miejsce w ekwipunku: 2x2 Koszt zakupu: 750 Koszt sprzedaży: 150
Modyfikacje unikalne	

	Pakiet pocisków wybuchowych (Fragmenting Explosive Rounds) Nazwa: Odłamkowe pociski wybuchowe Wytwórca: Mustang Ad-Tech Ltd. Broń: Rewolwer Funkcja: w chwili uderzenia w cel pocisk eksploduje zadając obrażenia w niewielkim promieniu Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600
	System przeciwpancerny (Armor Penetration) Nazwa: Przeciwpancerny System Zjawiska Tunelowego (PSZT) Wytwórca: Sea-tec Broń: Pistolet 10mm Funkcja: zwiększa skuteczność broni przeciw celom opancerzonym Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600
	System wyszukiwania celów (Flechette Navigation System) Nazwa: System naprowadzania strzałek Wytwórca: Kaiga Ltd. Broń: Karabin bojowy, Pistolet maszynowy Funkcja: po namierzeniu celu pociski same nakierowują się na cel pomimo strzelania w innym kierunku Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600
	System chłodzący (Cooling System) Nazwa: Wewnętrzna Modyfikacja Chłodząca (WMC) Wytwórca: Connaught Technologies Broń: Ciężki karabin, Karabin plazmowy Funkcja: broń mniej się przegrzewa przez co można dłużej strzelać nieprzerwanym ogniem Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600

	Zestaw serii dwunabojowej (Burst Round System) Nazwa: System serii dwunabojowej Wytwórca: Fabryka Broni w Ostrawie Broń: Strzebla bojowa Funkcja: broń strzela dwoma pociskami naraz Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600
	Program śledzący cel (Scope with Leading Software) Nazwa: System celowniczy KontrolaOgnia Wytwórca: Connaught Technologies Broń: Kusza, Karabin obezwładniający Funkcja: ułatwienie celowania przez lunetę Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600
	Termowizyjny system celowniczy (Heat Targeting System) Nazwa: Celownik termiczny RedHot Wytwórca: Steiner-Bisley Industries GmbH Broń: Wyrzutnia rakiet Funkcja: wystrzelona rakieta podąża za poruszającym się celem Miejsce w ekwipunku: 2x4 Koszt zakupu: 3000 Koszt sprzedaży: 600
Ulepszenia	
	Tłumik (Silencer) Nazwa: Tłumik Cichosza Wytwórca: Sea-Tec Funkcja: wycisza strzały Miejsce w ekwipunku: 1x2 Koszt zakupu: 750 Koszt sprzedaży: 150

	Laserowy system celowniczy (Laser Targeting System) Nazwa: System celowania laserowego Widmo Wytwórca: Kaiga Ltd. Funkcja: wskazuje czy cel jest w zasięgu i zwiększa celność broni Miejsce w ekwipunku: 1x2 Koszt zakupu: 750 Koszt sprzedaży: 150

Spis amunicji

zestawienie amunicji

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 9.10.2011

Zdjęcie	Opis
Modyfikacje standardowe	
	Amunicja do karabinu bojowego Nazwa: Pociski Osprey do karabinu bojowego Wytwórca: Osprey GmbH Broń: Karabin Bojowy Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 50 szt.
	Pakiet Energetyczy SEEP Nazwa: Pakiet ładunków energii pulsacyjnej SmartCell Producent: Bobson Synthetics Group Broń: SEEP Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 20 szt.
	Amunicja Snajperska Nazwa: Ciężkie naboje naddźwiękowe dalekiego zasięgu kal. .416 Producent: Synergies Ltd. Broń: Karabin Snajperski, Karabin Snajperski z Tłumikiem Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 20 szt.
	Bełty do kuszy Nazwa: Złote Bełty Guillaume'a Tella Producent: Kaiga Ltd. Broń: Kusza Miejsce w ekwipunku: 1x3 Stos: 20 szt.

	Amunicja do pistoletu 10mm Nazwa: Amunicja do pistoletu 10mm Mosiężny Monarcha Producent: Kaiga Ltd. Broń: Pistolet 10mm Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 50 szt.
	Strzałki do pistoletu obezwładniającego Nazwa: Strzałki elektryczne HD3 Producent: Bobson Synthetics Group Broń: Pistolet Obezwładniający Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 20 szt.
	Kapsuły plazmowe Nazwa: Kapsuły Ogniskowania Gęstej Plazmy (OGP) Producent: Bobson Synthetics Group Broń: Karabin Plazmowy Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 50 szt.
	Strzałki obezwładniające Nazwa: Anestetyczne pociski obezwładniające Kuksaniec Producent: Kaiga Ltd. Broń: Karabin Obezwładniający Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 20 szt.
	Amunicja do granatnika Nazwa: Granaty odłamkowo-burzące 40x46mm Producent: Kaiga Ltd. Broń: Granatnik Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 20 szt.

	Amunicja do rewolweru Nazwa: Ciężki naboje Magnum .357 Special Producent: Kaiga Ltd. Broń: Rewolwer Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 50 szt.
	Amunicja do ciężkiego karabinu Nazwa: Naboje pełnopłaszczyznowe 5.56 SOWE Producent: Synergies Ltd. Broń: Ciężki Karabin Miejsce w ekwipunku: 2x3 Stos: 200 szt.
	Amunicja Tajfun Nazwa: Paczka amunicji do systemu pirotechnicznego Tajfun Producent: Sea-Tec Ltd. Broń: - Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 5 szt.
	Bateria do karabinu laserowego Nazwa: Litowo-Jonowa Anoda Nanoprzewodowa (LJAN) Producent: Bobson Synthetics Group Broń: Karabin Laserowy Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 5000 szt.
	Rakiety Nazwa: Półaktywna rakieta kumulacyjna podwójnego przeznaczenia Producent: Kaiga Ltd. Broń: Wyrzutnia Rakiet Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 2 szt.

	Amunicja do pistoletu maszynowego Nazwa: 9mm Parabellum Niebieska Plama Producent: Kaiga Ltd. Broń: Pistolet Maszynowy Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 50 szt.
	Naboje do strzelby Nazwa: Obrońcy - specjalne naboje do strzelby Producent: Kaiga Ltd. Broń: Strzelba, Strzelba dwulufowa Miejsce w ekwipunku: 1x2 Stos: 20 szt.

Deus Ex Human Revolution - Mody

Better Inventory

Modyfikacja ingerująca w system zarządzania przedmiotami w ekwipunku.

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 10.09.2011

Autor: lapdragon
Data wydania: 31 sierpnia 2011
Ostatnia wersja: 23 Wrzesnia 2011
Do pobrania: temat na forum
Wymagana wersja gry: 1.1.622.0
Sposób instalacji: Skopiuj i podmień plik patch0.000 z folderu "Steam\\steamapps\\common\\deus ex - human revolution"
Opis: Modyfikacja ingerująca w system zarządzania przedmiotami w ekwipunku. Występuje w kilku wariantach.

Speed Impant

coś dla ludzi ze słabszymi komputerami

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 10.09.2011

Autor: Boris Vorontsov
Data wydania: 10 września 2011
Do pobrania: strona domowa
Wymagana wersja gry: 1.1.622.0
Sposób instalacji: Skopiuj pliki z paczki do folderu "Steam\\steamapps\\common\\deus ex - human revolution"
Opis: Mała modyfikacja zwiększająca płynność Deus Ex: Human Revolution w trybie DirectX9. Plusem jest to, że nie ingeruje w wygląd gry. Istne perpetuum mobile ;-)

Map select + debug menu

Nazwa moda może nie jest oryginalna ale mówi wszystko.

Publikacja: Nexus
Data publikacji: 10.09.2011

Autor: gibbed
Data wydania: 3 września 2011
Ostatnia wersja: 18 października 2011
Do pobrania: ściągnij
Wymagana wersja gry: 1.3.643.1
Sposób instalacji: Skopiuj i podmień plik patch0.000 z folderu "Steam\\steamapps\\common\\deus ex - human revolution"
Opis: Nazwa moda może nie jest oryginalna ale mówi wszystko.

- przed rozpoczęciem nowej gry lub przed wczytaniem save'a odblokowuje Map Selector, z którego poziomu można wczytać dowolną mapę lub przerywnik filmowy
- w czasie gry odblokowuje Debug Menu, które oferuje szereg opcji takie jak wyłączenie regeneracji zdrowia, włączenie niewidzialności i nieśmiertelności, respawnowanie broni i modyfikacji, odblokowanie mechanicznych ulepszeń i wiele innych.